

Terhi Tammelin ja Aliisa Varuhin

***JOS SANOO JOTAIN, NIIN KUMPPANIN  
VASTAUS ON ”MITÄ?”***

Videopelaamisen vaikutus parisuhteen vuorovaikutukseen

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Kandidaatin tutkielma  
Huhtikuu 2020

## TIIVISTELMÄ

Terhi Tammelin ja Aliisa Varuhin: *JOS SANOO JOTAIN, NIIN KUMPPANIN VASTAUS ON "MITÄ?"* – Videopelaamisen vaikutus parisuhteen vuorovaikutukseen  
Kandidaatin tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Viestinnän ja journalistiikan tutkinto-ohjelma  
Huhtikuu 2020

---

Videopelaaminen on kasvattanut viimeisen vuosikymmenen aikana suosiotaan nuorison harrastuksesta myös aikuisten ajanviettotavaksi. Pelaamisen on todettu koskevan yksilön sosiaalisia suhteita ja täten myös parisuhdetta. Kandidaattitutkielmamme tarkastelee videopelaamisen heijastumista parisuhteen vuorovaikutukseen sekä pelitilanteissa että niiden ulkopuolella. Tutkimuksessa vertaillaan myös parisuhteen osapuolten vuorovaikutuksellisia kokemuseroja. Tutkimuksen kohteena ovat pariskunnat, joista vain toinen osapuoli harrastaa videopelejä. Tutkimuksen tavoitteena on ymmärtää sitä, millä tavoin peliharrastus heijastuu osapuolten keskinäiseen viestintään ja parisuhteeseen.

Tutkimus toteutettiin verkkokyselynä. Mahdollisten kokemuserojen kartoittamiseksi parisuhteen osapuolille muodostettiin erilliset kyselyt, jotka yhdistettiin pariskunnan valitseman tiiminimen avulla. Sosiaalisessa mediassa jaettu verkkokyselylomake tavoitti yhteensä 18 vastaajapariskuntaa. Tutkimus noudatti pääosin aineistolähtöistä lähestymistapaa, mutta myös aiheeseen liittyvää teoretietoa sovellettiin tulosten analysoinnissa. Teoriat valikoituivat aineiston ja aiheen tuntemuksen pohjalta. Aineiston analyysi toteutettiin laadullisen sisällönanalyysin ja diskurssianalyysin avulla.

Tulokset osoittavat, että pelitilanteen vuorovaikutus on vähäistä ja heikkolaatuista. Tulosten kannalta merkittävimmäksi tekijäksi voidaan ilmiön kannalta nimetä heikkenevän kuuloyhteyden ja pelaamisessa hyödynnettävien lisälaitteiden yhteys. Heikkenevän kuuloyhteyden vuoksi pariskunnan ei-pelaava osapuoli joutuu suunnittelemaan ja laajentamaan viestintäänsä tarkemmin kumppanin huomion kiinnittämiseksi. Pelitilanteen ulkopuolella pelaamisesta keskustellaan vähäisesti. Yleisesti osapuolten keskinäiset kokemukset pelaamiseen liittyvästä viestinnästä ovat tutkimuksen perusteella yhteneväisiä. Pariskunnat määrittelevät samalla tavalla esimerkiksi pelaamiseen käytettävän ajan ja lisälaitteiden osuuden keskinäisessä vuorovaikutuksessaan. Tulosten perusteella pelaamiseen liittyvän vuorovaikutuksen voidaan todeta rakentuvan pariskuntien yhteisestä ymmärryksestä ja avoimesta keskustelusta videopelaamisen ympärillä.

Johtopäätöksenä voidaan todeta, että pelitilanne ymmärretään parisuhteessa molempien osapuolten omana aikana, jolloin vuorovaikutuksen ei tarvitse olla monipuolista, mutta tarvittaessa mahdollista. Tarpeellisen vuorovaikutuksen mahdollistamiseksi molemmat osapuolet suunnittelevat viestintäänsä tilanteen mukaan. Viestinnän suunnittelun kannalta olennaisessa roolissa ovat osapuolten asenteet peliharrastusta kohtaan sekä heidän viestintähistoriansa. Tulosten perusteella kohtuullisissa rajoissa pysyvä videopelaaminen ei vaaranna parisuhteen tilaa eikä osapuolten välistä viestintäsuhdetta.

Avainsanat: videopelaaminen, parisuhde, lähisuhdeviestintä, relationaalinen viestintä, viestinnän suunnittelemisen

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. JOHDANTO .....</b>	<b>5</b>
<b>2. VIDEOPELAAMINEN TOIMINTANA JA SOSIAALISENA ILMIÖNÄ .....</b>	<b>6</b>
2.1 Videopelaaminen yksilöharrastuksena ja ajanvietteenä .....	7
2.2 Online-pelaajan sosiaaliset yhteydet.....	8
2.3 Pelaamisen yhteys parisuhteeseen .....	10
<b>3. VIDEOPELAAMINEN JA VUOROVAIKUTUS .....</b>	<b>12</b>
3.1 Relationaalinen viestintä .....	13
3.1.1 Parisuhteen sisäinen vuorovaikutus .....	14
3.1.2 Vuorovaikutusta ohjaavat koodit.....	15
3.2 Tavoitteiden, suunnitelmien ja toiminnan teoria .....	17
3.3 Suunnitelmallisuus GPA-teoriassa ja viestinnän suunnitteluteoriassa.....	18
3.4 Suunnitelmista aktiiviseksi toiminnaksi .....	20
<b>4. TUTKIMUSMENETELMÄT .....</b>	<b>20</b>
4.1 Tutkimusongelma ja –kysymykset .....	20
4.2 Aineiston keruu .....	21
4.3 Aineiston analyysi .....	23
<b>5. TUTKIMUKSEN TULOKSET .....</b>	<b>25</b>
5.1 Pelitottumukset ja ajankäyttö .....	25
5.2 Suhteen osapuolten välinen viestintä pelitilanteessa.....	26
5.2.1 Kuuloyhteyden vaikutus vuorovaikutukseen .....	26
5.2.2 Keskittymiskyvyn heikkeneminen .....	28
5.2.3 Osapuolten roolit pelitilanteen vuorovaikutuksessa.....	29
5.3 Keskustelu pelitilanteen ulkopuolella .....	30
5.3.1 Asenteet keskustelun pohjalla .....	31
5.3.2 Yhteiset pelisäännöt .....	32
5.4 Pariskunnan osapuolten väliset kokemuserot.....	33
<b>6. POHDINTA.....</b>	<b>34</b>
6.1 Tuloksista johdettavat päätelmät.....	34
6.1.1 Vuorovaikutus pelitilanteen aikana .....	35
6.1.2 Pelaaminen keskustelun aiheena .....	36
6.1.3 Kokemuserot näyttäytyvät pelitilanteissa .....	37
6.2 Tavoitteet ja suunnitelmat ohjaavat parisuhteen viestintää.....	39

6.3 Viestinnän laadun ja sen merkitys parisuhteelle .....	40
6.4 Tutkimuksen arviointi .....	41
6.5 Mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita.....	44
<b>7. KIRJALLISUUS .....</b>	<b>45</b>
<b>8. Liitteet.....</b>	<b>48</b>

## 1. JOHDANTO

Mediavälitteinen eli medioitu vuorovaikutus on ollut suosittu tutkimuksen aihe viime vuosikymmenellä, mutta harvempi tutkimus on kiinnittänyt huomiota median ja teknologian vaikutukseen kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa. Raudaskoski, Mantere ja Valkonen ovat laajentaneet tutkimuskenttää tekemällä urauurtavaa tutkimusta medialaitteiden vaikutuksesta sosiaalisiin vuorovaikutustilanteisiin (mm. Mantere & Raudaskoski 2015; 2017; Raudaskoski, Mantere & Valkonen 2017). Mainitut tutkimukset ovat osoittaneet, että medialaitteiden käyttö kasvokkaisen vuorovaikutuksen aikana saattaa näyttäytyä negatiivisesti vuorovaikutuksessa. Keskustelu voi tällöin edetä hitaasti tai takkuilla, kun mediaalaitteet häiritsevät ajatustyötä ja toimintaa. Esimerkiksi *tahmean medialaitteen* käsite kertoo laitteen olennaisesta roolista vuorovaikutustilanteessa. Laitteen kuvainnollinen *tahmeus* selittää sitä, kuinka viestintätilanteen toisen osapuolen on vaikeaa irrottaa huomiotaan laitteesta (Valkonen & Raudaskoski & Mantere 2019, 286).

Toinen vuorovaikutusta haastava ilmiö liittyy ihmisen rajalliseen keskittymiskykyyn. Multitasking-ilmiö (suom. moniajo) on herättänyt kiinnostusta jo vuosikymmeniä. Myös tiedeyhteisö on aktiivisesti ottanut osaa ilmiön tarkasteluun (mm. Pashler & Johnston 1998; Levy & Gradner 2012). Vaikka ihminen toivoisi pystyvänsä jakamaan keskittymistään useampaan lähteeseen yhtäaikaaisesti, osoittautuu tämä usein vähintäänkin haastavaksi. Ilmiötä on selitetty muun muassa *pullonkaulavaikutuksen* avulla (Pashler & Johnston 1998, 157). Käsite viittaa tapahtumaan, jossa kaksi tai useampi tietoista arviointia vaativaa tehtävää pitäisi suorittaa yhtä aikaa. Tällöin yksilön kognitiivinen tehokkuus laskee huomattavasti, ellei jopa kokonaan.

Siinä missä medialaitteiden aiheuttamat haitat vaikuttavat lähes jokaisen läheisen vuorovaikutukseen, videopelaamisen vaikutukset voidaan nähdä marginaalisemman joukon haasteena. On tärkeää, että videopelaamisen osuutta vuorovaikutuksen muutokseen tutkitaan myös erillään muusta mediasta. Pelaaminen vaatii kohdennettua lähestymistavan, sillä pelimaailma on toimintalogiikaltaan muista mediamuodoista poikkeava. Jos tyytyisimme pelin medialaitteen käsitteeseen, pelaaminen näyttäytyisi samassa valossa kuin esimerkiksi viestittely tai sosiaalisen median selaaminen.

Videopelaaminen eroaa muusta mediankulutuksesta muun muassa sen osalta, kuinka intensiivisesti huomio kiinnitetään laitteeseen ja sen välittämään sanomaan. Lisäksi videopelit koskettavat useita aistiärsyksiä samanaikaisesti. Pelaajan huomion tavoittelu voikin täten osoittautua haastavammaksi kuin vastaava tilanne älypuhelimella selailevan kanssa.

Tämä tutkimus pureutuu vuorovaikutustilanteisiin, joita ilmenee pelaamisen aikana ja sen ulkopuolella. Tutkimuksemme tarkastelee niitä kokemuksia, joita kyseiset tilanteet aiheuttavat parisuhteen osapuolissa. Tutkimus on tärkeä lisä peli- ja viestinnän tutkimuksen kentällä, sillä se avaa videopelaamiseen liittyviä asenteita myös peliharrastajapiirin ulkopuolelta. Lisäksi tutkimus kartoittaa sitä, millä tavoin pelaaminen heijastuu parisuhteeseen. Samankaltaista tutkimusta tästä näkökulmasta ei ole aiemmin tehty ja erityisesti suomenkielinen katsaus aiheeseen on vähäistä. Ilmiön tarkastelu tieteellisen tutkimuksen valossa on näin ollen tarpeellista ja perusteltua.

## **2. VIDEOPELAAMINEN TOIMINTANA JA SOSIAALISENA ILMIÖNÄ**

Videopelien vaikutusten tutkimus on painottunut enimmäkseen yksilötasolla esiintyviin ilmiöihin. Yksilötasolla tarkoitetaan tässä tapauksessa sitä, että pelaamisen vaikutuksia on tarkasteltu lähinnä pelaavan osapuolen näkökulmasta. Kun tarkastellaan pelaamiseen ja pelaajien sosiaalisuuteen liittyvää aiempaa tutkimusta (mm. Smohai, Urbán, Griffiths, Király, Mirnics, Vargha & Demetrovics 2017; Kowert, Domahidi, Festl & Quandt 2014), on vähäiselle huomiolle jäänyt peliharrastuksen vaikutus pelaajan jo olemassa oleviin ulkomailman vuorovaikutussuhteisiin. Onkin huomioitava, etteivät pelaamisen vaikutukset heijastu ainoastaan pelaavaan yksilöön, vaan pelaajan käyttäytyminen näyttäytyy myös yksilön jo olemassa olevissa ihmissuhteissa. Psykologisesta näkökulmasta tarkasteltuna voidaan yhdeksi nuoruuden ja nuoren aikuisiän merkittävimmäksi kehitystehtäväksi määritellä parisuhteen muodostaminen, sillä yleisesti keskimääräiseksi avioitumisiäksi on arvioitu noin 26 vuotta (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2015, 223). Jos tyypillisenä MMOG (*massively multiplayer online games*)-pelaajana nähdään 25-vuotias mies (Sublette & Mullan 2010, 4), lukeutuu tällainen henkilö mainittuun nuorten aikuisten ikäryhmään. Voidaankin siis odottaa, että monella videopelaajalla on olemassa

myös romanttinen lähisuhde ja mahdollisesti yhteinen koti kumppanin kanssa. Tällaisessa tilanteessa sosiaalisuuden tarkastelu muuttaa muotoaan. Sosiaalinen kanssakäyminen on edelleen vapaaehtoista molemmille osapuolille, mutta osapuolten roolit saattavat muuttaa vuorovaikutusta. Lisäksi kodin voidaan ajatella olevan ympäristönä ihanteen mukaan salliva ja rento, mikä saattaa myös osaltaan näyttäytyä vuorovaikutuksen synnyssä ja ylläpidossa. On siis perusteltua todeta, että se, millä tavoin yhteinen tila näyttäytyy viestinnässä pelitilanteen aikana, vaatii lisää tutkimusta.

## **2.1 Videopelaaminen yksilöharrastuksena ja ajanvietteenä**

Pelaaminen voidaan nähdä yksilön omana harrastuksena, vaikka se heijastukin kaikkiin kotona oleviin henkilöihin pelin ollessa käynnissä. Dennis K. Orthner (1975, 93) on määritellyt yksilöaktiviteetit sellaisiksi tapahtumiksi, jotka eivät vaadi vuorovaikutusta muiden kanssa ja saattavatkin todellisuudessa estää vuorovaikutuksen kokonaan. Mikäli yksilöaktiviteettiin liittyy media-laite, on ilmiöstä tunnistettavissa myös aktiviteetin *tahmeuden* osuus toiminnassa (Valkonen ym. 2019, 286). Toteutettavan yksilöaktiviteetin kannalta on tärkeää, että kumppani hyväksyy harrastuksen ja kannustaa toista osapuolta harrastuksen parissa. Aktiivinen videopelaaminen on aikuisten harrastuksena melko uusi ja siksi mielipiteet siitä etsivät vielä suuntaansa. Kiintopisteen kohdistaminen myös tälle pelitutkimuksen osa-alueelle on uuden tutkimustiedon saamiseksi merkittävää. On erityisen tärkeää, että peliharrastus herättää positiivisia tunteita parisuhteen pelaamattomassa osapuolella, sillä tutkimus osoittaa, että negatiivinen suhtautuminen kumppanin harrastukseen johtaa tyypillisesti epätyytyväisyyteen parisuhteen tilasta suhteen molemmilla osapuolilla (Baldwin, Ellis & Baldwin 1999, 127; Crawford, Houts, Huston & George 2002; Ahlstrom, Lundberg, Zabriskie, Eggett & Lindsay 2012). Epätyytyväisyys ja tuen puute voivat johtaa jopa lisääntyneisiin konflikteihin parisuhteessa. Wegerin (2006, 29) mukaan suhteen keskinäiset riitatilanteet näyttäytyvät suhteen laadussa automaattisesti negatiivisella tavalla.

Videopelien yhtenä olennaisena heijastumana pelaavaan yksilöön voidaan nostaa esiin ajankäyttöön ja sen hallintaan liittyvät ongelmat. Mainitussa tilanteessa pelaamisen lisäksi muiden asioiden tekeminen vaikeutuu, jolloin ilmiö on verrattavissa Pahslerin ja Johnstonin

(1998) esittelemiin moniajon haasteisiin. Lisäksi peleihin käytetyn ajan on havaittu olevan yhteydessä pelaavan yksilön aggressiivisuuteen (Coyne, Busby, Bushman, Gentile, Ridge & Stockdale 2012, 392). On siis perusteltua todeta, että pelaamiseen käytetyllä ajalla on vaikutuksia sekä yksilön käyttäytymiseen että vuorovaikutuksen laatuun muiden ihmisten kanssa. Tästä syystä myös yksilön lähipiirin sisältäminen pelitutkimukseen on tärkeää.

Claxtonin & Perry-Jenkinsin (2008) tutkimuksessa havaittiin, että videopelien negatiiviset vaikutukset esiintyvät useammin miehissä kuin naisissa. Tutkimuksen mukaan miesten lisääntynyt ”*oman ajan*” vietto näyttäytyi hellyyden vähenemisenä ja konfliktien lisääntymisenä parisuhteessa (Claxton & Perry-Jenkins 2008, 36-37). Miespuolisten henkilöiden keskuudessa havaittujen negatiivisten ilmiöiden osasyynä voidaan pitää sitä, että usein videopeliharrastuksen parissa viihtyvät juuri miehet. Vuonna 2018 julkaistun pelaajabarometrin perusteella miesten ja naisten on todettu harrastavan digipelejä kokonaisuudessaan yhtä paljon, mutta miehet ovat tästä huolimatta määriteltävissä aktiivisemmaksi pelaajaryhmäksi yleisesti digipelien saralla. Mahdollisena osatekijänä ilmiölle voidaan tunnistaa se, että usein miehet kokevat videopelit naisia palkitsevampina (Coyne ym. 2012, 389; Sherry 2004, 331). Voidaan siis olettaa, että mielenkiinto videopelejä kohtaan on suurempi miespuolisilla myös siksi, että pelaaminen itsessään on tekemisenä merkityksellistä ja tyydyttävää toimintaa. Pelimaailman palkitsevan ja kannustavan ilmapiirin on tutkittu tuottavan myös flow-tilan tunnetta pelaajalle (Sherry 2004). Flow-tila saattaaakin osoittautua nautinnollisemmaksi, kuin kotityöt tai ajanvietto läheisten kanssa (Chory & Banfield 2009, 44). Videopelaamiseen liittyvä tutkimus tarvitsee kuitenkin lisää ajankohtaista tietoa siitä, kuinka merkittävällä tavalla peliharrastus näyttäytyy yksilön lähisuhteiden vuorovaikutuksessa.

## **2.2 Online-pelaajan sosiaaliset yhteydet**

Muiden verkossa yhtäaikaaisesti läsnä olevien pelaajien kanssa tapahtuvaa pelaamista kutsutaan MMOG-pelaamiseksi. MMOG-lyhenteellä tarkoitetaan *massively multiplayer online games* -pelejä, joissa eri pelaajia yhdistää jaettu pelikenttä ja –tilanne. MMOG-pelien erityispiirteinä voidaan nostaa esiin muun muassa niitä pelaavien kesken vallitseva yhteenkuuluvuuden tunne. Pelaajien keskinäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta vahvistavat



niin pelin kautta ansaitut saavutukset kuin pelimaailman jaettu virtuaalinen todellisuus kokonaisuudessaan (Sublette & Mullan 2010, 4). Kun aiemmin peliharrastajiksi on tunnistettu lähinnä nuoremmat pelaajat, voidaan nykypäivän tyypillisen pelaajan profiiliin nähdä muuttuneen. Erilaisia pelejä pelaavat nykyisin myös huomattavasti vanhemmat henkilöt. Tämä kertoo siitä, ettei peliharrastus ole enää yleistettävissä vain nuoriin yksilöihin, vaikka suurin pelaajajoukko onkin nuorempaa ikäpolvea. Videopelien harrastajakunnan moninaistumisesta huolimatta yhä edelleen tyypillinen MMOG-pelaaja on profiililtaan noin 25-vuotias mies (Sublette & Mullan 2010, 4).

Online-pelaamisen on todettu vähentävän pelaajan sosiaalisia kontakteja sekä huonontavan sosiaalisten suhteiden laatua (Lo, Wang & Fang 2005, 18; Kowert ym. 2014, 387). Offline-pelaaminen sen sijaan ei aiemman tutkimuksen mukaan näytä muuttavan sosiaalisia suhteita yhtä merkittävästi (Kowert ym. 2014, 388). Varsinkin MMOG-roolipelit eli MMORPG-pelit ovat olleet suurennuslasin alla pelaajan sosiaalisia suhteita tutkittaessa. Useassa tutkimuksessa MMORPG-pelaajien sosiaaliset suhteet ovat kärsineet erityisen paljon pelaamisen seurauksena (mm. Cole & Griffiths 2007; Lo ym. 2005; Smyth M. 2007). Tästä huolimatta J. M. Smythin tutkimuksessa muistutettiin, että MMORPG-pelaajat saavat myös uusia ystäviä pelimaailmassa ja tutkimuksen vastaajat olivatkin tästä syystä johtuen tyytyväisiä sosiaalsiin suhteisiinsa (Smyth 2007, 720). Virtuaalimaailman ulkopuolisten sosiaalisten suhteiden heikentymisen syyksi on esitetty muun muassa sosiaalisen ahdistumisen lisääntymistä ja sosiaalisen kyvykkyyden heikentymistä (Lo ym. 2005). Smythin (2007) ja Lon (2005) tutkimuksen valossa voidaan todeta, että mikäli pelaajan vuorovaikutusympäristö painottuu lähinnä pelikentillä tapahtuviin sosiaalsiin kontakteihin, on tällä vaikutusta yksilön sosiaalsiin taitoihin ulkomaailmassa (Kowert ym. 2014, 386). Merkittävimpinä sosiaalista kyvykkyyttä vähentävinä tekijöinä on nimetty vetäytyminen ja eristäytyminen pelimaailman ulkopuolisista ihmissuhteista. Reaalimaailman sosiaalisten suhteiden väheneminen heikentää mahdollisuuksia oppia yhteiskunnallisia ja sosiaalisia normeja. Tästä johtuen vuorovaikutus saattaa muuttua vaikeaksi ja ahdistavaksi virtuaalimaailman ulkopuolella (Kowert ym. 2014, 388). Ulkomaailman sosiaalisten suhteiden heikentymistä selittävänä tekijänä nähdään myös se, että online-pelaaminen tapahtuu nimensä mukaisesti reaaliajassa eikä sitä voi laittaa tauolle ilman seurauksia. Psykiatrian tohtori Sara E. Allisonin ja hänen tutkimusryhmänsä (2006) toteuttaman tutkimuksen mukaan MMORPG-peliporukat korvaavat usein oikean elämän suhteet, koska

peliporukan kanssa pitää toimia reaaliajassa ja pelissä kehittyminen on tärkeää (Allison, von Walhlde, Shockley & Gabbard 2006, 383). Koska pelaamiseen käytettävän ajan on todettu näyttäytyvän myös reaali maailman ihmissuhteissa, on tärkeää tarkastella sitä, millaisia vaikutuksia ilmiöllä on pelaavien yksilöiden parisuhteisiin.

### **2.3 Pelaamisen yhteys parisuhteeseen**

Yksi tärkeä havainto pelaamisen ja parisuhteen dynamiikasta löytyy Michelle Ahlstromin ja hänen tutkimusryhmänsä (2012) tutkimuksesta. Ahlstromin ym. tutkimus osoittaa, että jos vain toinen parisuhteen osapuoli pelaa videopelejä, tyytyväisyys parisuhteeseen on heikompi kuin niillä pariskunnilla, joiden molemmat osapuolet harrastavat pelaamista. Lisäksi samassa tutkimuksessa saatiin tulos, jonka mukaan parisuhteet kärsivät peliharrastuksesta enemmän kuin muut sosiaaliset suhteet, kuten esimerkiksi ystävyysuhteet (Ahlstrom, Lundberg, Zabriskie, Egget & Lindsay 2012, 14-15). Griffithsin ja Colen (2007) tutkimus taas keskittyi MMORPG-pelaajien ihmissuhteisiin. Kyseisessä tutkimuksessa 20% tutkimushenkilöistä raportoi pelaamisen vaikuttavan negatiivisesti suhteeseen pelaamattoman henkilön kanssa (Cole & Griffiths 2007, 579). Myös konfliktien määrän todistettiin kasvavan parisuhteissa, joissa vain toinen osapuoli pelaa videopelejä (Ahlstrom ym. 2012). On kuitenkin muistettava, että monissa tutkimuksissa pelaavien osapuolten pelimäärät viikkoa kohden olivat suuria. Esimerkiksi Kowertin ym. (2014) tutkimuksessa huomattavimmat tulokset saatiin yli 30 tuntia viikossa pelaavilta henkilöiltä.

Konkreettisimmin pelaamisen vaikutuksia parisuhteeseen ovat käsitelleet Ogletree ja Drake (2007). Tutkimuksessa nousi selkeästi esiin pariskuntien yhteisen ajan rajallisuus. Ilta-ajan todettiin olevan monelle pariskunnalle ainoa yhteinen hetki päivässä, jolloin heidän on mahdollista vaihtaa kuulumisia ja tehdä jotain yhdessä. Tutkimuksessa tehtiin huomio, jonka mukaan ilta-aikaan pelaaminen syrjäyttää pariskunnan yhteistä aikaa. Tästä johtuen jopa seksi saattaa jäädä suhteessa vähemmälle (Ogletree & Drake 2007, 540). Positiivisia vaikutuksia pelaamisella on havaittu olevan lähinnä parisuhteissa, joissa molemmat osapuolet harrastavat pelaamista (Ahlstrom ym. 2012). Tästä syystä onkin tärkeää valottaa lisää asenteita ja kokemuksia suhteista, joissa vain toinen osapuoli harrastaa pelaamista.

Sosiaalipsykologian saralla Robert E. Kraut (1998) on tutkinut parisuhteita, joissa toinen osapuoli pelaa videopelejä ja toinen ei. Kraut on kehittänyt termin *displacement hypothesis*, joka tarkoittaa vapaasti käännettynä hypoteesia korvaamisesta tai syrjäyttämisestä. Hypoteesia on hyödynnetty myös videopelaamisen yhteydessä. Esimerkiksi pelitilanteen aikana syntyy kokemus erillisyydestä, kun pelaava osapuoli viettää enemmän aikaa pelien parissa kuin kumppanin kanssa. Hylätyksi tulemisen tunne voi mahdollisesti kasvaa sitä suuremmaksi, mitä pienemmästä asuintilasta on kyse, koska tällöin pelitilannetta ei pääse ikään kuin pakenemaan. Pelaamisen yhteydessä tapahtuva syrjäyttäminen saattaa vuorovaikutuksen ohella näyttäytyä kotitöiden laiminlyömisinä. Syrjäyttämisen kokemus voi aiheuttaa puolestaan turhautumista, aggressiota ja konflikteja (Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukopadhyay & Scherlis 1998). Pelaamisen kannalta on olennaista nostaa esiin, että usein aktiviteetti vie pelaajan kaiken huomion. Mikäli pelin keskeyttää, häiritsee tämä pelin kulkua tai lopettaa sen kokonaan. Erityisen häiritsevä vaikutus pelin keskeyttämisellä on, jos pelaamista tapahtuu muiden pelaajien kanssa (Coyne ym. 2012, 389). On siis todettava, että osiltaan myös pelien luonne saattaa näyttäytyä siinä, millä tavoin syrjäyttämistä tapahtuu. Tutkimuksemme huomioi muun muassa pelattavien pelien luonteen vähintään sen perusteella pelataanko pelejä online- vai offline-tilassa.

Pelaajan liittyminen pelin sisäiseen virtuaalimaailmaan edellyttää usein erilaisten teknologisten lisälaitteiden hyödyntämistä. Pelaamisessa hyödynnettävän pelilaitteen tai -konsolin lisäksi saattaa pelaajalla olla käytössään esimerkiksi kuulokkeet ja mikrofoni. Tällaisten lisälaitteiden kautta pelaaja saa laajennettua kokemusmaailmansa paremmalla yhteydellä pelikenttään ja mahdollisiin pelikavereihin. Lisälaitteiden avulla tapahtuvaa pelaamista voidaan tarkastella myös *poissaolevan läsnäolon* käsitteen valossa. Käsitteen avulla on pyritty nimeämään ilmiö, kun henkilö sijaitsee fyysisesti jossakin tietyssä tilassa, mutta teknologian avulla hän on samalla läsnä jossakin muualla (Gergen 2002, 227). Poissaoleva läsnäolo voidaan tunnistaa parisuhteiden keskinäisen vuorovaikutuksen kannalta merkittäviksi ilmiöksi, sillä se häiritsee sujuvaa viestintää osapuolten välillä. Pelaaja voi sulkea ulkomaailman pois pelistä joko tavallisilla tai vastamelukuulokkeilla. Tällöin virtuaalimaailman ja reaali maailman erottaminen vuorovaikutustilanteessa vaikeutuu. Online-pelejä pelatessa kaikki keskittyminen on pelimaailmassa, sillä peliä on hankalaa keskeyttää. Tällaisissa tilanteissa pelin ulkopuolelta tulevien viestien kuuntelu ja niihin

reagoiminen pitää sijoittaa pelierien välitaukoihin. Uuden ulottuvuuden vuorovaikutustilanteeseen tuo mahdolliset pelikaverit kuulokeyhteyksien toisessa päässä. Samalla kun pelaaja käy keskustelua muiden pelaajien kanssa, samassa tilassa oleva ei-pelaava osapuoli kuulee keskustelusta vain pelaajan osuuden.

Pelitutkimuksen kentällä myös pelaamisen lisäämä aggressio on tuttu aihe. Aggressiosta ja konfliktiherkkyydestä on totuttu kuulemaan videopelien sisällöstä keskustellessa, mutta vaikutukset ylettyvät myös virtuaalimaailman ulkopuolisiin ihmissuhteisiin. Usean tutkimuksen (mm. Coyne ym. 2012, 389; Ahlstrom ym. 2012) perusteella interpersonaalinen aggressio lisääntyy, mitä enemmän pelaamista tapahtuu. Aggressio ja ahdistus eivät ole vain toisen osapuolen tunteita, vaan niitä voi herätä molemmilla osapuolilla. Ei-pelaavan osapuolen kokemus pelaamisen määrästä näyttäytyy aggressiivisuutena, sillä jos pelaaminen on kumppanin mielestä määrällisesti liian suurta, interpersonaalinen aggressio kasvaa ja suhteen laatu heikkenee. (Coyne ym. 2012, 389.) Peliharrastuksen ja sosiaalisten suhteiden tutkimus on nähtävissä painottuneen lähinnä epäsosiaalisuuden ja aggression kentälle. Voidaan siis todeta, että pelaamisen mahdolliset neutraalimmaksi luokiteltavat heijastumat ovat jääneet vähemmälle huomiolle.

### **3. VIDEOPELAAMINEN JA VUOROVAIKUTUS**

Tutkimuksemme tarkastelee sitä, millä tavoin pelaaminen heijastuu parisuhteen sisäiseen vuorovaikutukseen. Tutkimuksemme painottuu lähisuhdeviestintään. Läheisessä ihmissuhteessa vuorovaikutuksen merkitys on olennainen. Vastavuoroista viestintää voidaan pitää yhtenä parisuhteen perustavista edellytyksistä, sillä kokemus toisen osapuolen läsnäolosta on merkittävä. Vuorovaikutus saattaa osoittautua lähes mahdottomaksi, mikäli toinen osapuoli ei ole tilanteessa täysin läsnä. Peliharrastuksen myötä pelaavan läsnäolo voi vuorovaikutuksessa muuttua merkittävästi, sillä virtuaalimaailmaan saatetaan kiinnittyä esimerkiksi kuulokkeiden avulla. Vaikka viestinnän tavoite ei varsinaisesti olisikaan pyrkimys vaikuttaa toiseen osapuoleen, on vuorovaikutuksen kannalta tärkeää saada viesti vähintään perille. Tässä luvussa käsittelemme ja erittelemme tarkemmin vuorovaikutuksen osia.

### 3.1 Relationaalinen viestintä

Tarkasteltaessa interpersonaalisia vuorovaikutussuhteita on tärkeää tunnistaa tällaisten viestintäsuhteiden tarkoittavan kahden tai useamman henkilön välistä vuorovaikutusta. Viestintä ei siis ole vain yksittäisten viestien vaihtoa, vaan kyseessä on enemmänkin viestinnän osapuolten välinen prosessi (Rogers 2008, 335). Relationaalisen viestinnän teorian mukaan tapahtuva vuorovaikutus on aina peilattavissa siihen, millaisia ihmissuhteita yksilö muodostaa (Heatherington 1988, 41). Pelaamisen osuutta parisuhteen vuorovaikutukseen on siis syytä tarkastella perusteellisemmin, sillä viestintä muovaa vuorovaikutussuhdetta jatkuvasti läpi suhteen. Viestintä ei ole vain informaation välittämistä muille, vaikka tiedon vaihdanta viestintäsuhteen osapuolten kesken on myös merkittävää. Keskeisenä viestinnän tehtävä voidaan tunnistaa sen suhteita rakentava ja muovaava vaikutus. Viestinnästä on tunnistettavissa aina sekä sisältö- että suhdetaso (Isotalus & Rajalahti 2017, 17). Viestejä välittäessään yksilö siis muokkaa samalla jatkuvasti osapuolten keskinäisen suhteen asetelmia. Shay, Dumenci, Siminoff, Flocke ja Lafata (2012, 100) ovat nostaneet tutkimuksessaan esiin viestintähistorian merkityksen vuorovaikutuksen kannalta. Historia ohjaa osiltaan vuorovaikutuksen etenemistä, koska aiemmin tapahtunut vuorovaikutus heijastuu siihen, millä tavoin yksilö asennoituu viestintätilanteeseen. Tämän pohjalta viestintähistorian voidaankin olennaisella tavalla todeta ohjaavan ilmeneviä asenne- ja käyttäytymismalleja. Relationaalisen viestinnän näkökulmasta viestinnän sisällön ja suhteen erittely ei ole olennaista vuorovaikutuksen tarkastelun kannalta, koska huomio kiinnitetään siihen, millä tavoin viestit näyttäytyvät vuorovaikutuksessa kokonaisuudessaan.

Mikäli huomio halutaan kohdistaa peliharrastukseen ja siihen, millä tavoin videopelaaminen muovaa parisuhteen keskinäistä vuorovaikutusta, on tärkeää huomioida, ettei tällöin puhuta vain pelaamisen aikana tapahtuvasta viestinnästä. Vaikka pelaaminen ja siihen liittyvät vuorovaikutukselliset ilmiöt ovatkin tarkastelun keskiössä, on ymmärrettävä, ettei esimerkiksi peleihin liittyvä keskustelu rajaudu ainoastaan aktiiviseen pelitilanteeseen. Koska olennaisessa roolissa on vuorovaikutuksen osapuolten viestintähistoria (Isotalus & Rajalahti 2017, 17), voidaan parisuhteiden sisäisen vuorovaikutuksen kannalta huomio kiinnittää myöskin pelaamiseen liittyvään keskusteluun aktiivisen pelitilanteen ulkopuolella.

Kun tarkastelun kohteena ovat samassa taloudessa asuvat pariskunnat, joista toinen harrastaa pelaamista, voidaan todeta, että suhteen toinen osapuoli on todennäköisesti tietoinen kumppaninsa peliharrastuksesta. Tällöin aiemmat havainnot ja asenteet saattavat ohjata vuorovaikutusta hyvinkin olennaisella tavalla ja tätä kautta muovata myös osapuolten keskinäistä suhdetta. Isotalus ja Rajalahti (2017) nostavatkin esiin aiempien asenteiden vaikutuksen siihen, miten vuorovaikutus rakentuu ja jatkuu edelleen. Pelitilanteen ulkopuolisen vuorovaikutuksen huomiotta jättäminen on sivuuttanut tällöin myös osapuolten henkilökohtaiset kokemukset ja näkemykset ilmiön piiristä.

### **3.1.1 Parisuhteen sisäinen vuorovaikutus**

Parisuhteet ovat luokiteltavissa läheisten ihmissuhteiden piiriin. Onnellisen parisuhteen peruslähtökohtana voidaan pitää kokemusta siitä, että suhde on oikeudenmukainen ja osapuolten kesken vallitsee hyvä keskusteluyhteys (Lammi-Taskula & Salmi 2014, 73). Parisuhteiden tyytyväisyyden ja onnellisuuden kannalta on kuitenkin tärkeää tunnistaa, että kummallakin parisuhteen osapuolella on oma kokemuksensa parisuhteen tilasta ja tulevaisuudesta (Sternberg 1998, 4). Pariskunnan keskinäinen vuorovaikutus ja viestintätavat ovat siis monien osien summa. Vuorovaikutukseen liittyvät normit ja mallit ovat muotoutuneet erilaisten tilanteiden ja tottumusten kautta. Kun puhutaan viestinnän suhdetasosta, puhutaan Isotaluksen ja Rajalahden (2017) mukaan siitä, miten viestintätapahtuman toiseen osapuoleen suhtaudutaan. Lisäksi erilaisten vuorovaikutussuhteiden kannalta on huomioitava, ettei vuorovaikutus ole vain yhdestä viestintäsuhteesta riippuvainen, vaan myös suhteen ulkopuoliset ihmissuhteet heijastuvat siihen, millä tavoin yksilö viestii. Yksilön eri ihmissuhteet ovat aina osa suurempaa kokonaisuutta (Rogers 2008, 335) ja tästä syystä on olennaista huomioida, että myös toisistaan erillisillä ihmissuhteilla saattaa olla vaikutusta yksilön ajatuksiin ja viestintään. Kun tarkastellaan viestinnän suhdetasoa, voidaan myös viestijöiden välisen suhteen havaita välittävän viestiä. Viesti voi välittää esimerkiksi ystävällisyyttä tai dominoivuutta (Isotalus & Rajalahti 2017, 17). Ystävällisyyden ja dominoivuuden kaltaiset ilmiöt rakentavat olennaisella tavalla tapahtuvaa viestintää ja tätä kautta muovautuvaa suhdetta. Viestintäsuhteen kehityksen kannalta on tärkeässä roolissa myös toisen osapuolen reaktio. Vasta reaktion myötä viestintä voidaan nähdä vuorovaikutuksena (Isotalus & Rajalahti 2017, 17). Parisuhteen sisäisen viestinnän kannalta on siis olennaista nähdä peliharrastus myös

relevanttina osana osapuolten välistä vuorovaikutussuhdetta ja siksi aiheen laajempi tutkimus on perusteltua.

Kun tarkastellaan peliharrastukseen liittyvää keskustelukulttuuria tarkemmin, on nostettava esiin parisuhteiden osapuolten asenteet peliharrastukseen liittyen. Vaikka peliharrastus ei varsinaisesti kuuluisikaan parisuhteen molempien osapuolten mielenkiinnon kohteisiin, on oleellista havaita toisen osapuolen harrastuksen vaikuttavan jossakin määrin esimerkiksi ajankäyttöön ja tätä kautta mahdollisesti pariskunnan yhteiseen aikaan. Rogersin (2008, 341) mukaan viestinnästä on aina havaittavissa joitakin malleja. Nämä mallit voidaan tunnistaa tietynlaisiksi viestintää ohjaaviksi tekijöiksi. Mallit voivat olla esimerkiksi asenteita, jotka ohjaavat viestintää ja sen kulkua. Kun puhutaan pelaamisesta, voidaan myös olettaa pelaamiseen liittyvän keskustelun pohjautuvan joistakin aiemmista tilanteista tai mahdollisista keskusteluista. Voidaan siis ajatella, että mikäli parisuhteen ei-pelaavalla osapuolella on jokin ennakoasenne pelaamista kohtaan, ohjaa se myöskin pelaamiseen liittyvää viestintää sekä mahdollisesti myös muuta vuorovaikutusta.

Relationaalisen viestinnän teoriassa on nähtävissä myös joitakin systeemiteoriaan liittyviä piirteitä (Rogers 2008, 336). Parisuhteiden keskinäisen viestinnän kannalta systeemit ovatkin nähtävissä erityisesti parisuhteiden vakiintuneissa viestintänormeissa. Vaikka yleisesti viestintäsuhteet voidaan tunnistaa liikkuviksi, on huomioitava, ettei näin ole välttämättä aina. Vuorovaikutus ja sen systeemit voivat olla Rogersin (2008) mukaan tällöin ikään kuin jähmettyneet. Tällaisessa tilanteessa voidaan vuorovaikutuksen tunnistaa perustuneen joillekin tietyille periaatteille ja kun nämä periaatteet eivät sovellukaan johonkin normeista poikkeavaan tilanteeseen, joutuu systeemi koetukselle. Kun ajatellaan pelaamista ja parisuhteen vuorovaikutusta, voi systeemien joustamattomuus tulla esiin tilanteessa, missä pelaamisella on jonkinlainen osuus esimerkiksi yhteisiin kodin tai arjen askareisiin. Mikäli peliharrastukselle on parisuhteen sisällä asetettu jonkinlaisia sääntöjä tai rajoitteita, soveltuvat myös mahdolliset niihin liittyvät kiistatilanteet systeemejä horjuttavaan kategoriaan.

### **3.1.2 Vuorovaikutusta ohjaavat koodit**

Parisuhteiden keskinäisen vuorovaikutuksen kannalta on kiinnitettävä huomiota siihen, millaiset ilmiöt ohjaavat sekä pelitilanteessa että sen ulkopuolella tapahtuvaa vuorovaikutusta. Pelaamiseen liittyvän keskustelun voidaan katsoa olevan aiempiin tutkimuksiin (mm. Ahlstrom ym. 2012) perustuen jossakin määrin latautunutta. Aiheen tutkimuksen kannalta olisikin tärkeää kiinnittää huomiota siihen, esiintyykö tällaista latautuneisuutta pariskuntien viestinnässä ja millaisia muutoksia vuorovaikutuksessa ylipäättään tapahtuu. Heatheringtonin (1988) mukaan yksilön viestintä ja käyttäytyminen ovat pelattavissa myös yksilön ihmissuhteisiin. Vuorovaikutussuhteessa olevien keskinäinen dynamiikka on näin ollen avainasemassa suhdetta muodostavana tekijänä. Viestintää ja sen muutoksia voidaan tarkastella relationaalisen viestinnän koodausjärjestelmän avulla (Heatherington 1998, 41).

Relationaalisen viestinnän teorian perusteella niin yksittäisiä sanoja kuin puheenvuoroja on mahdollista luokitella sen pohjalta, millainen vaikutus niillä on vuorovaikutussuhteen osapuoliin. Vuorovaikutusta pyritään koodaamaan ja luokittelemaan sen perusteella, millaiseen rooliin nämä viestit pyrkivät ottamaan vuorovaikutussuhteen kannalta. Puheenvuoroja pyritään merkitsemään muun muassa niiden viestintäsuhteen vaikutuksen perusteella. Mikäli puheenvuoro pyrkii suhteen kontrolliin, merkitään tämä omalla symbolillaan ( $\uparrow$ ). Jos viesti osoittaa puolestaan kontrollia ottavan sanoman hyväksyntää ( $\downarrow$ ) tai säilyttää tämän tason ( $\rightarrow$ ), saavat myös nämä puheenvuorot oman symbolinsa (Rogers 2008, 342).

Kun tarkastellaan parisuhteen kesken vallitsevia asenteita pelaamiseen liittyen, voidaan niiden olettaa muovaavan osapuolten suhdetta ainakin jossakin määrin. Mikäli suhteen toisen osapuolen asenne pelaamisen suhteen on esimerkiksi huomattavasti latautuneempi, voidaan tämän olettaa pyrkivän kontrolliin vuorovaikutussuhteessa. Kontrolli saattaa näyttäytyä esimerkiksi pelaamiseen liittyvien sääntöjen asettamisena tai määräyksinä. Parisuhteiden näkökulmasta on painoarvoa kuitenkin annettava myös sille, millä tavoin suhteen toinen osapuoli vastaa kontrollia tavoitteleviin viesteihin. Isotaluksen ja Rajalahden (2017, 17) mainitsema ystävällisyys ja dominoivuus näyttäytyvät tällaisissa asemia tavoittelevissa viesteissä. Vuorovaikutuksen kokonaisuuden koodaamisen kannalta tulee



kuitenkin huomioida, että myös kontrolloivaan sanomaan voidaan vastata yhtä lailla kontrolloivasti. Viestien eri tasot muovaavat suhdetta jatkuvasti ja ohjaavat sitä, millaiseksi vuorovaikutuksessa olevien henkilöiden keskinäinen suhde muovautuu. Parisuhteiden ja peliharrastuksen tutkimuksen kentällä tulisi huomio kohdentaa laajemmin molempien osapuolten kokemuksiin ilmiöstä. Mikäli esimerkiksi suhteen sisällä kontrollia ottavat kommentit ja asenteet perustuvat pelaamiseen liittyviin väärinymmärryksiin, voidaan näitä asenteita muuttaa korjaamalla väärinymmärryksiä (↑↑).

Vaikka vuorovaikutussuhteen kokonaisuuden kannalta keskiössä ovatkin välitetyt viestit, on Isotaluksen ja Rajalahden (2017, 18) mukaan huomiota kiinnitettävä myös nonverbaaliseen viestintään. Kun tarkasteluun otetaan myös sanaton viestintä, huomioidaan myös muun muassa käytettävä äänenpaino ja fyysinen sijoittuminen tiettyyn tilaan (Isotalus & Rajalahti 2017, 18). Koska pariskuntien kesken pelaamista saattaa tapahtua myös toisen osapuolen ollessa kotona, voidaan olettaa, että myös paikan tai tilan valinnalla saattaa olla suhteen kannalta merkitystä. Voidaan ajatella, että esimerkiksi tilan antaminen pelaavalle kumppanille viestii mahdollisesti peliharrastuksen hyväksynnästä, kun taas läheinen kontakti saattaa näyttäytyä pelaavalle osapuolelle häiritsevänä ja suhteen kontrolliin pyrkivänä vuorovaikutuksena.

### **3.2 Tavoitteiden, suunnitelmien ja toiminnan teoria**

Viestintä voidaan nähdä aina jossakin määrin suunnitelmallisena. Tutkimuksessamme haluammekin kiinnittää huomiota myös siihen, millä tavoin viestintää suunnitellaan ja miten tämä näyttäytyy parisuhteen osapuolten viestinnän kannalta. James Dillardin 1990-luvulla kehittämän tavoitteiden, suunnitelmien ja toiminnan teorian (*goals-plans-actions theory*) peruseriaattena toimii suunnitelmallinen käyttäytyminen. Teorian mukaan ihminen tekee valintoja viestissään ja luo samalla vuorovaikutusta myös tietoisesti suunnitellen. Viestinnän voidaan näin ollen ajatella olevan tietyssä määrin strategiapohjaista eli viestijän luomaan suunnitelmaan nojautuvaa. Viestinnän avulla yksilön on mahdollista saavuttaa asettamiaan tavoitteita ja vaikuttaa kanssaviestijöihin. Teoria pitää sisällään kolme vaihetta. Ensimmäisenä vaiheena nähdään viestijän asettamat tavoitteet. Nämä tavoitteet voidaan ajatella olevan tulevaa toimintaa ohjaavia motiiveja, jotka edeltävät yksilön viestintää (Dillard

2008, 66). Tavoitteet voidaan jakaa kahteen luokkaan. Nämä luokat ovat ensisijaiset ja toissijaiset tavoitteet. Tapahtuvan vuorovaikutuksen kannalta ensisijaisten tavoitteiden voidaan katsoa olevan vuorovaikutuksen ja toiminnan päämotivaattori (Dillard 2008, 67). Pelitilanteessa ensisijainen tavoite voi olla esimerkiksi tahto saada toiselta osapuolelta kommentti johonkin aiheeseen.

Tavoitteiden, suunnitelmien ja toiminnan teoriassa toissijaiset tavoitteet on jaettu viiteen eri ulottuvuuteen. Nämä ulottuvuudet koskevat identiteettiä, keskustelun hallintaa, relationaalisia sekä henkilökohtaisia resursseja ja tunteisiin liittyvää affektien hallintaa (Dillard 2008, 68). Toissijaiset tavoitteet toimivat ikään kuin toiminnan raameina. Ne vaativat tapahtuakseen tarkkaa suunnitelmallisuutta ja keskittymistä. Toiminta tapahtuukin yleensä pääosin ensisijaisten tavoitteiden pohjalta. Tärkeimmiksi toissijaisiksi tavoitteiksi pelitilanteessa ja sen ulkopuolisessa vuorovaikutuksessa voidaan nähdä relationaalisten resurssien ja tunteisiin liittyvän hallinnan tavoitteet. Ensimmäinen tavoite viittaa siihen, että osapuolet haluavat ylläpitää suhdetta tai muokata sitä paremmaksi viestinnällään. Tällöin lausumien taustalla on tahto onnistua relationaalisten resurssien hallinnassa. Tunteisiin liittyvien vaikutusten hallinnalla tarkoitetaan omien tunteiden ja reaktioiden hallintaa vuorovaikutustilanteessa. Voimakkaat tunteet pyritään pitämään hallinnassa suunnitelmallisen viestinnän avulla.

### **3.3 Suunnitelmallisuus GPA-teoriassa ja viestinnän suunnitteluteoriassa**

Parisuhteen osapuolten keskinäisen viestinnän kannalta suunnitelmallisuuden voidaan olettaa näyttäytyvän tilanteissa, joissa kontaktin saaminen ei ole itsestään selvää. Tutkimuksemme kiintopiste kohdistuukin siihen, millaisia varsinaisia muutoksia pariskunnan viestintänormeissa tapahtuu peliharrastuksen myötä. Vuorovaikutuksen voidaan ajatella vaativan suunnitelmallisuutta tilanteessa, jossa toinen osapuoli ei ole täysin keskittynyt vallitsevaan tilanteeseen. Mikäli huomio kohdistetaan parisuhteen toisen osapuolen peliharrastukseen, voidaan tällaiseksi keskittymiskykyä häiritseväksi tekijäksi nostaa esimerkiksi kuulokkeet päässä tapahtuva pelaaminen ja sen virtuaalimaailmaan huomion kohdentava vaikutus. Lisäksi pelitilanteen ulkopuolella tapahtuvaa vuorovaikutusta saatetaan suunnitella molempien osapuolten osalta. Viestinnän suunnittelua tapahtuu, kun

halutaan vaikuttaa toisen osapuolen mielipiteisiin tai toimintaan (Dillard 2008, 65.) Tavoitteiden, suunnitelmien ja toiminnan teoria käsittelee viestinnän suunnitteluvaihetta sekä abstraktilla että konkreettisella tasolla. Abstraktilla tasolla annetaan suuntaviivoja tulevalle vuorovaikutustilanteelle ja konkreettisella tasolla keskitytään strategisiin liikkeisiin, joilla määränpäähän on tarkoitus päästä. Konkreettiset peliliikkeet koostuvat selkeistä sanallisista tai non-verbaaleista vihjeistä, kun taas abstrakti taso ohjaa vuorovaikutusta korkeammalta taholta.

Bergerin vuonna 1997 kehittämä viestinnän suunnitteluteoria taas pohjautuu kahteen suunnittelun hetkeen; on olemassa etukäteen tapahtuvaa suunnittelua ja hetkessä tapahtuvaa toimintaa, joka vaatii nopeampaa valmistautumista. Jos vuorovaikutustilanne ei etene suunnitellusti, yksilö toimii niin sanotun hierarkiaperiaatteen mukaan ja valitsee seuraavaksi helpoimman tavan saada toinen ymmärtämään viestin, eli turvautuu varasuunnitelmaan (Berger 2008, 93). Viestinnän suunnitteluteorian mukaan yksilö voi vedota toiseen osapuoleen terävillä argumenteilla, tarjouksilla, uhkailulla tai jopa fyysisellä voimankäytöllä. Myös edellä mainitut vetoamiskeinot toimivat hierarkkisessa järjestyksessä, jolloin verbaalinen vetoaminen on lievin tapa vaikuttaa toiseen osapuoleen ja fyysinen voima voimakkain. Varasuunnitelmat muovaavat vuorovaikutusta tilannekohtaisesti.

Kun puhutaan pariskunnan keskinäisestä vuorovaikutuksesta, on olennaista tunnistaa myös osapuolten välisen vuorovaikutuksen tilannesidonnaisuus. Varasuunnitelmien voidaan tietyssä määrin nähdä antavan joustovaraa suhteen osapuolten vuorovaikutuksen kannalta. Mikäli asetut ensisijaiset tavoitteet eivät tietyssä tilanteessa toteutuisikaan, on vuorovaikutuksen silti mahdollista onnistua. Jos siis pelaava osapuoli ei jostakin syystä kuule suhteen ei-pelaavan osapuolen puhetta pelitilanteen aikana, on ei-pelaavalla osapuolella mahdollisuus muuttaa viestintätapaansa tilanteeseen soveltuvaksi. Tällöin ei-pelaava osapuoli saattaa esimerkiksi hyödyntää äänensä korottamista tai sijoittua lähemmäs pelaajaa tämän huomion kiinnittämiseksi. Tutkimuksemme tavoitteena onkin selvittää tarkemmin sitä, millä tavoin kumppanin pelaaminen näyttäytyy parisuhteen keskinäisessä viestinnässä ja muuttuuko viestintä peliharrastuksen myötä jollakin tavalla.

### **3.4 Suunnitelmista aktiiviseksi toiminnaksi**

Pelitilanne vaatii pelaavalta osapuolelta keskittymistä ja virtuaalimaailmaan syventymistä. Jos parisuhteen pelaava osapuoli on vahvasti keskittynyt pelin kulkuun, saattaa kontaktin saaminen olla ei-pelaavan osapuolen toimesta hankalaa. Erityisesti tällaisissa tilanteissa viestinnän voidaan nähdä vaativan suunnittelua ja ajatustyötä. Ei-pelaava osapuoli saattaa hyödyntää suunnitelmissaan esimerkiksi aiempia kokemuksiaan ja huomion kiinnittämiseen liittyviä keinoja. Osana tätä ajatustyötä on myös se, että ei-pelaava osapuoli todennäköisesti tietää ja tunnistaa myös sellaiset viestintäkeinot, jotka eivät aiemmin ole toimineet. Jos ei-pelaava osapuoli esimerkiksi muistaa, ettei äänen korottaminen ole toiminut aiemminkaan, ei hän todennäköisesti hyödynnä tällaista toimintamallia tälläkään kertaa. Parisuhteen osapuolten keskinäisen viestinnän kannalta on tästä syystä tärkeää kiinnittää huomiota myös vuorovaikutustilanteiden taustalla vaikuttaviin ajatuksiin ja tunnekokemuksiin. Tapahtuvan viestinnän kannalta huomiota on näin ollen syytä kiinnittää Isotaluksen ja Rajalahden (2017, 17) esiin nostamaan viestintähistoriaan ja sen vaikutuksiin. Ajatuksen tasolla heijastuvien vaikuttimien kautta on mahdollista saada laajempaa käsitystä siitä, millaiset pelaamiseen liittyvät ilmiöt muovaavat ja ohjaavat kahden osapuolen keskinäistä vuorovaikutusta ja keskusteluyhteyttä. Tästä syystä parisuhteen viestinnän ja pelaamisen suhteen tarkastelu vaatii laajempaa jatkotutkimusta.

## **4. TUTKIMUSMENETELMÄT**

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisia vaikutuksia parisuhteen toisen osapuolen videopelaamisella on suhteen sisällä tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Kiinnostuksemme kohdistuu sekä pelitilanteisiin että niiden ulkopuolella tapahtuvaan viestintään. Haluamme tarkastella sitä, millaisia vuorovaikutusilmiöitä pelaaminen tuottaa parisuhteessa ja sitä, mitä pelaaminen tekee parisuhteen osapuolten väliselle dynamiikalle. Tutkimusaineisto kerättiin pariskunnilta erillisten kyselylomakkeiden avulla. Aineiston analysoinnissa käytettiin tutkimusmenetelmänä aineistolähtöistä ja laadullista sisällönanalyysia. Kyseinen metodi valikoitui kerätyn datan sisällön perusteella. Tutkimus on tyypiltään kvalitatiivinen.

### **4.1 Tutkimusongelma ja –kysymykset**

Tutkimuksen keskiössä on selvittää, herättävätkö pelitilanteet tunteita, keskustelua vai jopa konflikteja. Tutkimuksen hypoteesina voidaan pitää sitä, että pelitilanteen vuorovaikutus näyttäytyy parisuhteen osapuolille ainakin jossakin määrin erilaisena kokemuksena. Lisäksi tutkimuksessa huomio kiinnittyy myös eri pariskuntien välisiin eroihin. Tutkimuksemme avulla haluamme löytää ja nimetä mahdolliset kokemuserot, sekä analysoida sitä, mistä nämä erot voisivat johtua. Pelitilanteiden lisäksi tutustumme pelaamisesta puhumisen kulttuuriin parisuhteissa. Pyrkimyksenä on selvittää, kuinka yleinen keskustelun aihe pelaaminen on parisuhteissa, joissa toisen osapuolen harrastuksena videopelit ovat. Mielenkiinto kohdistuu tutkimuksessa keskusteluun ja sen tasoon yleisesti, mutta myös tarkemmin keskustelun aiheisiin.

Tutkimuksen tavoitteena on vastata seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- 1. Miten pelaaminen heijastuu parisuhteen vuorovaikutukseen pelitilanteessa?*
- 2. Miten pelaaminen heijastuu parisuhteen vuorovaikutukseen pelitilanteen ulkopuolella?*
- 3. Miten pariskunnan osapuolten kokemukset vuorovaikutuksesta edellä mainituissa vuorovaikutustilanteissa eroavat toisistaan?*

Tutkimuksen kaksi ensimmäistä tutkimuskysymystä keskittyvät itse vuorovaikutustilanteisiin. Kolmannen kysymyksen avulla selvitetään tarkemmin pariskunnan osapuolten kokemuseroja. Näiden havaintojen pohjalta voidaan rakentaa parisuhteen pelaamiseen liittyvistä keskinäisistä asenteista ja keskustelukulttuurista selkeämpi kokonaiskuva.

## **4.2 Aineiston keruu**

Tutkimuskysymysten pohjalta tutkimukseen osallistuneiden pariskuntien osapuolille laadittiin erilliset kyselylomakkeet (Liitteet 1 ja 2). Verkkokyselynä toteutettua lomaketta jaettiin pääsääntöisesti linkkinä sosiaalisen median eri kanavissa. Kysely oli auki vastaajille

viikon ajan. Kyselylomakkeen linkin jakaminen eri kanavissa nähtiin edesauttavana tekijänä mahdollisimman suuren vastaajajoukon tavoittamisessa sekä vastaajien anonymiteetin säilyttämisessä. Tutkimukseen osallistumisen ehtona oli, että pariskunnat asuvat yhteisessä kodissa ja vain toinen osapuoli pelaa videopelejä. Näiden ehtojen avulla varmistettiin se, että tutkimukseen osallistuvien lähtöasetelmat ovat tämän tekijän osalta yhteneväiset. Kyselyyn vastasi lopulta 18 pariskuntaa, eli 36 henkilöä. Pelaavan osapuolen kyselyyn vastanneista 17 identifioi itsensä miespuoliseksi ja ei-pelaavan osapuolen kyselyyn vastaajista 17 identifioi itsensä puolestaan naispuoliseksi henkilöksi. Molemmissa kyselylomakkeissa oli yksi itsensä sukupuoleltaan muuksi määrittävä ja nämä henkilöt kuuluivat samaan pariskuntaan. Pariskunnista 16 asui kaksiossa ja loput yksiöissä. Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma vaihteli välillä 19-29. Suurin vastanneiden ikäryhmä oli 22-vuotiaat.

Kyselyyn osallistuneiden pariskuntien vastauksia tarkasteltiin lähtökohtaisesti erikseen, mutta pariskuntien osapuolten vastaukset yhdistettiin yhteisen tiiminimen avulla, jonka pariskunta sai valita kyselyn alussa. Molempien osapuolten kyselyt jaettiin kolmeen osaan: yleisiin tietoihin, pelaamiseen ja vuorovaikutukseen pelaamisen aikana sekä vuorovaikutukseen pelitilanteen ulkopuolella. Kysymysten jaon ja kategorisoinnin avulla haluttiin helpottaa tutkimuskysymyksiin vastaamista. Lisäksi yhdeksi kategorisoinnin päämääräksi asetettiin teknologian ja mahdollisten eriävien pelaamistottumusten vaikutus. Vaikka tutkimuskohteena ovat videopelit yleisesti, haluttiin kyselyn avulla huomioida myös se, etteivät kaikki videopelit ole ominaisuuksiltaan tai toimintakulttuuriltaan samanlaisia. Pelien keskinäiset erot ovat olennaisessa osassa siinä määrin, että niiden vuoksi pelejä ja näihin liittyviä pelaamistottumuksia ei voida suoraan verrata keskenään. On tärkeää hahmottaa, pelaako pelaaja pääsääntöisesti yksin vai tapahtuuko pelien aikana vuorovaikutusta myös muiden pelaajien kanssa. Erityisesti pelaavan osapuolen kannalta tärkeää on hahmottaa se, pelaako tämä esimerkiksi MMOG-pelejä vai tapahtuuko pelaamista enemmän yksin.

Pelaavalle ja ei-pelaavalle osapuolelle muodostettiin omat kyselyt. Tämä jako mahdollisti kysymysten kohdennetun muotoilun ja auttoi pariskuntien keskinäisten kokemuserojen vertailua. Ei-pelaavan ja pelaavan osapuolen vastausten spesifimpi tarkastelu mahdollistui,

kun vastaukset löytyivät erillisistä lomakkeista. Vastaajia kehoitettiin jättämään aiheesta keskustelu kyselyn jälkeiseen ajankohtaan, jotta vastaukset olisivat mahdollisimman selkeästi vastaajien henkilökohtaiseen kokemusmaailmaan pohjautuvia. Kokemuserojen selkeämmän näkyvyyden vuoksi pyysimme pariskuntia säästämään tutkimusaiheesta käytävän keskustelun kyselyyn vastaamisen jälkeiseen aikaan.

Suurin osa kysymyksistä löytyi molemmista kyselylomakkeista, mutta joitakin kysymyksiä muotoiltiin vain toiselle osapuolelle sopivaksi. Ainoastaan pelaavalta osapuolelta kysyttiin tietoja siitä, pelaako tämä yksin vai seurassa sekä pelaako tämä kumppanin ollessa kotona. Ei-pelaavalta osapuolelta kysyttiin puolestaan sitä, millaisia tunteita kumppanin peliharrastus herättää. Tutkimuskyselyssä kysymysten asettelut olivat pääsääntöisesti avoimia kysymyksiä. Pelaavan osapuolen kyselyssä kysymyksiä oli 22 ja ei-pelaavan osapuolen kyselyssä 20. Avoimia kysymyksiä pelaavan kyselyssä oli 15 ja ei-pelaavan kyselyssä tällaisia oli puolestaan 19. Koska kyselyyn osallistuneet pariskunnat asuvat yhdessä, oli lähtöasetelma kaikilla samanlainen. Kyselyn alussa haluttiin kartoittaa, tapahtuuko pelaamista kotona myös ei-pelaavan läsnä ollessa. Tällä tavoin voitiin varmistua siitä, että pariskunnalla on kokemusta myös pelitilanteen aikana tapahtuvasta vuorovaikutuksesta. Mikäli pelaamista tapahtuu kumppanin ollessa samassa tilassa, voidaan pariskunnan osapuolten odottaa jakavan edes jossakin määrin yhteistä kokemusta. Rajattu tila tuo osapuolet yhteisen kokemusmaailman piiriin, vaikka näkemykset saattavatkin erota henkilökohtaisella tasolla hyvin eri tavoin.

### **4.3 Aineiston analyysi**

Tutkimuksen analyysiosuus aloitettiin selkeyden vuoksi niin, että osapuolten vastaukset sijoitettiin erillisiin tiedostoihin kysymyskohtaisesti. Aineisto pilkottiin täten pienempiin ja helpommin käsiteltäviin osiin. Myös osapuolten yhteneväiset kokemukset pääsivät paremmin esiin, kun vastaajaryhmät jaettiin kyselyjen perustella. Pariskunnan osapuolten vastaustiedostojen lisäksi luotiin oma tiedostonsa pariskunnan osapuolten keskinäisten erojen havainnointia varten. Dokumentit jaettiin vastaajien perusteella kolmeen erilliseen ryhmään: *pelaajat*, *ei-pelaavat* ja *pariskunnat*. Datat abstrahointi aloitettiin näin ollen

jokaisen luokitellun ryhmän sisäisellä vertailulla. Vertailun tavoitteena oli nostaa esiin ryhmän sisällä havaittavia sekä yhteisiä että toisistaan eriäviä kokemuksia.

Aineiston redusointi aloitettiin tarkastelemalla kyselyn vastauksia kyselyn teemojen mukaisesti. Kyselyssä valmiiksi olleet teemat pilkkoivat saadun datan omiin luokkiinsa jo valmiiksi. Jaetut luokat edesauttoivat myös datan klusterointia. Aineiston klusterointi aloitettiin luokittelemalla vastaukset kysymyskohtaisesti pääluokkiin niiden sisällön perusteella. Kerätyn datan teemoittelua jatkettiin värikoodaamalla heikommat teemat esiin. Värikoodien avulla haluttiin helpottaa ilmiöiden havaitsemista ja laskettavuutta. Kun yhtenevät ilmiöt oli tunnistettu ja merkitty, laskettiin samankaltaisesti vastanneiden vastaukset yhteen. Lasketun määrän kautta voitiin määrittää ilmiön prosentuaalinen esiintyvyys ja merkittävyys vastaajajoukon sisällä. Vaikka jokaisen kysymyksen kohdalla vastauksia suhteutettiin tutkimuskysymyksiin, säilytettiin mahdollisuus uusien ilmiöiden löytymiselle. Avointen vastausten tulkinnessa hyödynnettiin diskurssianalyysiä, sillä sen avulla voitiin kiinnittää huomiota vastausten kieleen ja niiden kautta luotuihin merkityksiin ja kuvaelmiin pelaamiseen liittyvistä asenteista ja ajatusmalleista. Pelaavien kyselyssä olennaisessa roolissa tutkimuksen kannalta oli myöskin pelaamiseen käytettävä aika. Tästä syystä pelaajat luokiteltiin pelaamisen käytettävän ajan perusteella neljään eri luokkaan. Luokittelun pohjalta pystyttiin tarkastelemaan vastauksissa esiin nousseita ilmiöitä tarkemmin ja suhteuttamaan osapuolten kokemuksia paremmin pelaamiseen käytetyn ajan perusteella.

Pariskuntakohtaisia eroja ryhdyttiin tarkastelemaan taulukoimalla aineistoa erilliseen tiedostoon. Pariskunnat yhdistettiin kyselyn alussa määriteltujen nimimerkkien perusteella. Osapuolten vastausten kohdalla kiinnostus painottui vastauksissa ilmenneisiin pariskuntakohtaisiin eroihin. Vastaukset yhdistettiin yhteen taulukkoon, jotta vastausten erojen keskinäinen vertailu mahdollistuisi. Taulukoinnin jälkeen aineiston analyysia ja vastausten tarkastelua jatkettiin kysymys kerrallaan. Kysymykset eroteltiin toisistaan väreillä, jotta vastausten sekoittumiselta välttyttäisiin. Mikäli pariskuntien vastauksista oli havaittavissa merkittävä ero, nostettiin tämä esiin valitulla värillä. Vastausten analysoinnin jälkeen samanväriset kysymykset laskettiin yhteen ja tätä kautta voitiin määritellä pelaamiseen liittyvien käsitysten tärkeimmät erot pariskuntien kesken. Vastausten



taulukoinnin kautta suoritetun analyysin perusteella saatiin nostettua esiin suhteen osapuolten keskinäiseen vuorovaikutukseen heijastuvia ilmiöitä ja muuttujia tarkemmin. Ilmiöiden ja muuttujien havaitsemisen jälkeen tekijät nimettiin, jotta näitä tekijöitä voitaisiin määritellä yhteneväisin kriteerein koko aineistosta.

Työmäärä jaettiin tapauskohtaisesti puoliksi tutkijoiden kesken. Mahdollisimman yhtenäisen analysointitavan saavuttamiseksi ennen työn aloittamista sovittiin tietyistä työskentelytavoista ja analysoinnin aikana keskusteltiin puolin ja toisin vaikeasti luokiteltavista muuttujista. Yhden osa-alueen valmistuessa käytiin toisen aikaansaannokset läpi, keskusteltiin ja tehtiin tarvittavat muokkaukset. Lopuksi aineistot tarkastettiin vielä kokonaisuutena ja muokattiin mahdolliset erilaiset merkintätavat yhteneväisiksi, tarkastelun ja vertailun helpottamiseksi.

## **5. TUTKIMUKSEN TULOKSET**

Tutkimuksen päätavoitteena oli kartoittaa sitä, millä tavoin videopelaaminen heijastuu parisuhteen vuorovaikutukseen. Suhteen keskinäisen viestinnän lisäksi kiintopiste kohdistui siihen, millä tavoin peliharrastuksen aiheuttamat muutokset viestinnässä muovaavat parisuhdetta. Tulokset jakautuivat kysymyksenasettelun pohjalta teemakokonaisuuksittain siten, että tarkasteltavien ilmiöiden tutkimusaukot täyttyivät ja saivat uusia selitysmalleja.

### **5.1 Pelitottumukset ja ajankäyttö**

Pelitottumuksia määriteltiin ensisijaisesti pelikertojen ja pelaamiseen käytettävän tuntimäärän avulla. Pelikertojen luokittelussa kategorioita oli neljä, pelaamiseen käytetyissä tunteissa puolestaan kolme. Tutkimuksen osoittavat, että pariskunnilla oli peliajasta niin kerroiltaan kuin tuntimääräisesti varsin yhtenevät käsitykset. Suurin osa vastanneista kertoi pelaamista tapahtuvan kerrallaan 1-3 tuntia. Lisäksi enemmistö pelaavista raportoi pelaavansa useita kertoja viikossa. Parisuhteiden ei-pelaavat osapuolet olivat vastaustensa suhteen samassa linjassa pelaavien kumppanien kanssa. Vain kahden pariskunnan vastauksissa oli havaittavissa määrittelyeroja, mutta tämä ero ei kuitenkaan ollut nähtävissä

merkittävänä. Sen sijaan oleellisena havaintona voidaan nostaa esiin pelaamiseen liittyvät muut tottumukset. Tulosten mukaan pelaamista tapahtuu sekä yksinollessa että kumppanin ollessa kotona. Siinä missä ei-pelaavien vastauksissa pelaaminen tunnistettiin sopivana (55%) tai paljon (44%), pelaajista 83% määritteli pelaamiseen käyttämänsä ajan sopivaksi. Yksikään ei-pelaava ei määritellyt pelaamiseen käytettävää aikaa vähäiseksi.

Tutkimukseen osallistuneet pariskunnat nimesivät ja kuvailivat pelattavia pelejä tarkasti. Myös ei-pelaavat vastanneet osasivat ilmaista vastauksissaan vähintäänkin tietoa pelattavien pelien ideasta tai tyyllilajista, esimerkiksi *sotapeli* tai *pleikkapeli*. Pelaamiseen hyödynnettäviä laitteita kysyttäessä esiin nousivat muun muassa PlayStation eri malleineen, Xbox, tietokone ja erilaiset pelaamiseen käytettävät lisälaitteet. Kyselyyn vastanneet mainitsivat hyödynnettävinä lisälaitteina kuulokkeet ja mikrofonin. Tutkimukseen osallistuneista pelaajista 17 kertoi pelaamista tapahtuvan ainakin ajoittain myös toisten pelaajien kanssa. Kaikki vastanneet pelaajat raportoivat pelaamista tapahtuvan IRL-kavereiden (*in real life*) kanssa. Lisäksi kahdeksan vastanneista kertoi pelaamista tapahtuvan ajoittain myös online-tuttujen kanssa.

## **5.2 Suhteen osapuolten välinen viestintä pelitilanteessa**

Tutkimustulosten pohjalta on havaittavissa, että pelitilanne muuttaa osapuolten välistä vuorovaikutusta merkittävästi. Vastaajista 83% kertoi pelitilanteen vähentävän tai kokonaan päättävän osapuolten keskinäisen kontaktin. Vastausten perusteella pelitilanteen aikainen vuorovaikutus voidaan luokitella neljään kategoriaan; Kontakti vähenee tai loppuu kokonaan (1), kontaktia ei haluta ottaa (2), kontaktia otetaan aktiivisesti vain toisen osapuolen toimesta (3), pelitilanteen aikaisessa vuorovaikutuksessa ei havaita poikkeavuutta (4). Kolmanteen kategoriaan luokiteltavissa vastauksissa toistui ei-pelaavan osapuolen aktiivinen rooli vuorovaikutuksen ylläpitäjänä. Tästä huolimatta myös joidenkin pelaavien vastauksissa mainittiin, että pelaamisen aikana kumppania pyritään huomioimaan eri keinoin, esimerkiksi haleilla ja pusuilla pelitaukojen aikana.

### **5.2.1 Kuuloyhteyden vaikutus vuorovaikutukseen**

Kaiken kaikkiaan 70% vastaajista tunnisti laitteiden vaikuttavan pelitilanteen aikaiseen vuorovaikutukseen kumppanin kanssa. Laitteiden voidaan todeta vaikuttavan erityisesti pelaajan kuulo- ja havainnointikykyyn. Pelaamisessa hyödynnettävien laitteiden, kuten kuulokkeiden, avulla pelaajan on mahdollista kohdentaa huomionsa paremmin peliympäristöön. Huomion kiinnittäminen sulkee usein virtuaalimaailman ulkopuolisen vuorovaikutuksen pois ja ilmiö voi aiheuttaa ei-pelaavalle osapuolelle yksipuolisuuden tunteen.

*”Pelaava osapuoli ei yleensä kuule, jos sille yrittää puhua. Toisin sanoen keskustelu jää aika lyhyeksi, jos sellaista yrittää saada aikaan.” RA9 (ei-pelaava osapuoli)*

Kolmesta ei-pelaavaa osapuolta mainitsi useissa vastauksissaan kuuloyhteyden heikkenemisen pelitilanteessa. Myös pelaavat osapuolet tunnistivat pelitilanteen aikana tapahtuvaa kuuloyhteyden heikkenemistä ulkomaailmaan. Laitteiden yhteyden kuulemisen heikkenemiseen yhdisti seitsemän pelaajaa. Vuorovaikutuksen voidaan tunnistaa muuttuvan erityisesti siksi, että pelaajan keskittymiskyky on virtuaalimaailman tapahtumissa. Pelaava ei näin ollen ole kumppaninsa tavoitettavissa, vaikka hän fyysisesti samassa tilassa olisikin. Kuuloyhteyden heikkeneminen on ilmiönä yhteydessä vahvasti vuorovaikutuksen laatuun. Kun osapuolten välinen yhteys heikkenee, rajoittuvat käytävät keskustelut lyhyisiin ja nopeasti sovittaviin asioihin. Nämä asiat käsittelevät usein arkisia aiheita ja kodin askareita, kuten esimerkiksi aikataulujen ja ruokailujen sopimista.

Pelaajan keskittymisen ollessa pelimaailman tapahtumissa, ei hän välttämättä edes huomaa kumppanin aloitteita keskusteluun. Mikäli näin tapahtuu, näyttäytyy tapahtuma myös ei-pelaavan osapuolen käyttäytymisessä. Tällöin ei-pelaava osapuoli joko luovuttaa keskustelun suhteen tai yrittää uudestaan huomion herättämistä. Vaikka vuorovaikutus näyttäytyy pelitilanteen aikana yksipuolisena, kertovat tulokset myös yksipuolisuuden tilannesidonnaisuudesta. Intensiivinen peli vie pelaavan osapuolen keskittymiskyvyn, kun taas kevyemmän pelin tai pelitauon aikana vuorovaikutus mahdollistuu. Lisäksi tulosten pohjalta voidaan todeta, että yhteyden muodostaminen toiseen osapuoleen on ajoittain nähtävissä yksilön omana valintana.

*“-- Jos on asiaa mihin tarvitsee juuri sillä hetkellä vastauksen niin pidän pienen tauon” RA9 (pelaava osapuoli)*

Tulokset osoittavat, että erilaiset hyödynnettävät laitteet auttavat keskittymään erityisesti pelin kulkuun. Lisäksi yhteyden muodostaminen muihin kanssapelaajiin mahdollistuu. Kun keskittyminen siirtyy pelimaailmaan, vähenee vuorovaikutus pelimaailman ulkopuolella olennaisesti. Pelaajan yhteyttä pelikavereihin kuvattiin ei-pelaavan osapuolen toimesta myös häiritseväksi tekijäksi. Tulosten mukaan hämmennystä aiheutti erityisesti kumppanin puhelu mikrofonin pelin aikana. Kumppanin puhe saattoi aiheuttaa hämmennystä sen suhteen, ettei ei-pelaava osapuoli välttämättä aina tunnista kenelle kumppani puhuu. Lisäksi vastanneita mietitytti se, ettei aina ole varmuutta siitä, ketkä pelaavan kumppanin yhteyksien päässä kuulevat ei-pelaavan osapuolen tekemiset ja puheen. Tämän seurauksena ei-pelaavat saattoivat esimerkiksi tietoisesti vähentää vuorovaikutustaan kumppanin kanssa tai muulla tavoin hiljentää kotiaskareitaan.

### **5.2.2 Keskittymiskyvyn heikkeneminen**

Tulosten mukaan laitteet vaikuttavat myös oleellisesti pelaavan osapuolen keskittymiskykyyn virtuaalimaailman ulkopuolella. Pelitilanteeseen syventyessään pelaava ei ehdi vastaamaan kumppanin kysymyksiin tai reagoimaan keskustelun aloituksiin. Vastaajista 23 kappaletta kertoi pelaavan osapuolen keskittymisen siirtyvän peliin kumppanin sijasta. Aktiivisen pelin aikana kumppanin huomioimiselle ei enää riitä aikaa samalla tavalla kuin mahdollisesti muulloin.

*”Kumppani ei pysty keskittymään keskusteluun, ei kuule kotiintuloa ja moikkausta, vastauksissa kestää” Isot kissat (ei-pelaava osapuoli)*

Kumppanin keskittyminen peliin vie huomion vuorovaikutukselta ja ei-pelaavien vastauksissa tilanne koettiin usein yksipuoliseksi. Tulokset osoittavat, että pelitilanteissa vuorovaikutuksen vetovastuu painottuu pitkälti ei-pelaavalle osapuolelle. Pelitilanteen

aikana kontaktin ottamiseen joudutaan usein odottamaan oikeaa hetkeä, esimerkiksi pelitaukoa. Keskittymiskykyä ja keskusteluyhteyttä häiritsevä tekijänä nostettiin esiin myös linjan toisessa päässä olevat pelikaverit.

*”Keskustelua ei tapahdu sillä keskittyminen on pelissä ja pelikavereiden kanssa kommunikoimisessa” RA9 (pelaava osapuoli)*

Keskustelu pelitilanteen aikana saattaa pelikavereiden kesken olla hyvinkin kiivasta, eikä tällöin aikaa keskustelulle jää virtuaalimaailman ulkopuolella. Virtuaalimaailmassa tapahtuva vuorovaikutus vie tällöin sekä pelaavan keskittymiskyvyn että mahdollisuuden muulle vuorovaikutukselle. Tästä johtuen kumppaneiden keskinäinen viestintä voi osoittautua mahdottomaksi.

### **5.2.3 Osapuolten roolit pelitilanteen vuorovaikutuksessa**

Tutkimustuloksissa suhteen osapuolten välisen vuorovaikutuksen kannalta olennaisena seikkana näyttäytyi vuorovaikutuksen roolijako. Roolit tulivat tuloksissa esiin lähinnä epäsuorasti. Aloite keskusteluun syntyi tulosten mukaan pääsääntöisesti ei-pelaavan osapuolen toimesta. Koska pelaava osapuoli ei aina kuule tai kykene keskittymään vuorovaikutukseen, pariskunnan keskeinen vuorovaikutus vähenee ja yksipuolistuu. 72% ei-pelaavista raportoi yksipuolisuuden kokemuksesta vastauksissaan. Lisäksi keskustelun aloitteissa vetovastuu näyttäytyi ei-pelaavien kertoman mukaan olevan pääsääntöisesti heidän kontollaan.

*”Alote jutteluun tulee vaan mun puolelta” Räkänokat (ei-pelaava osapuoli)*

Esiin nousi myös ei-pelaavien kumppanien satunnainen fyysinen kontakti pelaavaan kumppaniin tämän ollessa puheen tavoittamattomissa. Ei-pelaavat osapuolet kertoivat ottaneensa käyttöön erilaisia vaihtoehtoisia menetelmiä huomion kiinnittämiseksi. Tällaisia keinoja ovat esimerkiksi kumppanin olkapäälle koputtaminen tai post-it -lappujen liimaaminen kumppanin työpöydälle. Nämä vaihtoehtoiset huomion kiinnittämisen tavat

kertovat ei-pelaavien kumppaneiden viestinnän vaativan ajoittain entistä tarkempaa suunnitelmallisuutta. Kun sanallinen viestintä on tunnistettu tehottomaksi, ovat ei-pelaavat kumppanit kehittäneet vaihtoehtoisia keinoja vuorovaikutuksen ylläpitämiseksi. Ei-pelaavan kumppanin tulee tilanteessa näin ollen kehittää omia viestintätapojaan abstraktilta tasolta konkreettiselle tasolle.

Vaikka keskustelun aloitteen voidaan tunnistaa tulevan pääsääntöisesti ei-pelaavalta osapuolelta, on myös pelaavalla osapuolella merkittävä vastuu keskustelun etenemisen kannalta. Mikäli pelaava kumppani ei vastaa viesteihin, ei keskustelu voi edetä. Tuloksissa pelaavan osapuolen rooli näyttäytyi pelitilanteessa vuorovaikutuksen passiivisena osapuolena. Vuorovaikutuksen kannalta vähemmän aktiivisesta asemastaan huolimatta myös pelaavat tunnistavat ei-pelaavan roolin ja merkityksen tapahtuvan vuorovaikutuksen kannalta. Pelaajat kertovat pääsääntöisesti vastaavansa kumppanin kyselyihin ja kommentteihin. Toisinaan kumppani nähtiin kuitenkin myös tietynlaisena häiriötekijänä. Kumppania pidettiin häiriötekijänä kuuden vastaajan mukaan silloin, kun tämä oli samassa tilassa pelitilanteen aikana. Merkittävä osa ei-pelanneista (38%) nimesi myös itse itsensä häiriötekijäksi mainitussa tilanteessa.

Tulosten mukaan keskittyminen kuitenkin usein jakautuu pelimaailman ja oikean maailman välille. Pelaavan osapuolen rooli vuorovaikutuksen kannalta kuitenkin korostui enemmän pelitaukojen aikana. Kumppanin kanssa pyrittiinkin keskustelemaan ikään kuin pelin sallimissa rajoissa. Mikäli siis vuorovaikutusta ei-pelaavan kumppanin kanssa tapahtuu, tapahtuu se enimmäkseen silloin, kun pelaavan huomio ei ole pelattavassa pelissä. Tästä johtuen pelaavan osapuolen viestintä jää huomattavasti vähemmälle.

### **5.3 Keskustelu pelitilanteen ulkopuolella**

Pelitilanteen ulkopuolelle sijoittuva keskustelu pelaamisesta ei ole vastaajilta saatujen tulosten mukaan erityisen monipuolista tai runsasta. Yli puolet vastanneista (58%) kertoivat, että pelaaminen nousi keskustelun aiheeksi joko harvoin, lyhyesti tai ei ollenkaan. Pelaamiseen liittyvän keskustelun luonnehdittiin painottuvan enimmäkseen pelikohtaiseen

jutusteluun tai aikataulujen yhteensovittamiseen pelaamisen suhteen. Pelaavat raportoivat enimmäkseen kumppanin kanssa tapahtuvasta pelikohtaisesta jutustelusta, kun taas ei-pelaavien osapuolten vastauksissa toistui aikataulujen yhteen sovittaminen. Pelaavat kertoivat ajankäytön puhuttaneen muun muassa pelaamiseen liittyvistä säännöistä keskusteltaessa.

Pelaamisesta käytävä keskustelu nähtiin kolmella eri tavalla: myönteisenä (1), kielteisenä (2) tai sekä myönteisenä että kielteisenä (3). Tulosten mukaan erimielisyyksiä on suhteiden aikana noussut esiin pelaamisen suhteen ajankäytöllisesti tai jollakin muulla tapaa. Vaikka keskustelut luokiteltiin edellä mainittuihin kategorioihin, eivät monetkaan vastaajat kommentoineet tai avanneet keskusteluja tätä tarkemmin. Sellaiset pariskunnat, jotka kokivat käydyt keskustelut ainoastaan positiivisiksi, olivat molemmat keskustelun sävystä yksimielisiä.

### **5.3.1 Asenteet keskustelun pohjalla**

Asenteet näkyivät tuloksissa sekä suorasti että epäsuorasti. Ei-pelaavien osapuolten vastauksissa asenteet kallistuivat enimmäkseen (55%) myönteisen puolelle, kun vastauksia tarkasteltiin diskurssianalyysin keinoin. Koska pelaaminen voidaan määritellä vapaaehtoiseksi ajanvietteeksi, on peliharrastus nähtävissä myös yksilön valintana. Tällöin pelaamisen voidaan katsoa olevan pelaavalle osapuolelle positiiviseksi määriteltävä aktiviteetti. Tulosten perusteella voidaan todeta, että useat suhteen pelaavista osapuolista uskovat kumppaninsa pitävän harrastustaan joko positiivisena tai neutraalina asiana.

*”Uskon että kumppanini ymmärtää pelaamisen ihan samalla tavalla kun harrastaisin vaikkapa jalkapalloa. Harrastus vie aikaa ja on samalla myös omaa-aikaa mitä jokainen ihminen tarvitsee ja toivottavasti myös saa.” Möhköpöhkölö (pelaava osapuoli)*

Sen sijaan 16% pelaavista uskoi pelaamisen olevan kumppanin silmissä negatiivinen asia. Reilu kymmenesosa pelaajista (11%) uskoi pelaamisen näyttäytyvän kumppanilleen sekä

hyvänä että huonona asiana. Ei-pelaavien kumppanien asenteet olivat hyvin peilattavissa pelaavien kumppanien vastauksiin. He määrittelivät peliharrastusta hyväksi muun muassa siksi, että pelaaminen tarjoaa molemmille osapuolille mahdollisuuden viettää omaa aikaa ja toteuttaa omia mielenkiinnon kohteita. Negatiivisena pelaamisen näkevät kumppanit kertoivat pelaamisesta ärsyttävän erityisesti kumppanin näennäinen poissaolo, vaikka tämä olisikin kotona. Lisäksi pelaamisen kerrottiin usein vievän aikaa myös yhteisestä ajasta ja toisinaan pelaamisesta aiheutuvat meluhaitat (*pelaavan keskustelut pelikavereiden kanssa*) saattoivat aiheuttaa ärsytystä.

### 5.3.2 Yhteiset pelisäännöt

Yhtenä pelaamiseen liittyvän keskustelun teemana voidaan tunnistaa pelaamiseen liittyvien sääntöjen sopiminen. Kun pelaamista tapahtuu kotiloissa, on toiminnalla yhteys suhteen molempiin osapuoliin. Tulokset osoittavat, että pelaaminen nähdään suhteessa sallittuna aktiviteettina. Pelaaminen ja sen sallittavuus saattavat kuitenkin sisältää joitakin ehtoja. Merkittävimpänä ehtona esiin nousi pelaamisen hyväksyttävyys tietyissä ajallisissa rajoissa. Pelaaminen siis nähdään sallittuna niin pitkään, kun sitä ei tapahdu liikaa. Vastanneista 66% mielestä pelaamiselle ei ole syytä asettaa varsinaisia sääntöjä, kun taas loput vastanneista olivat asettaneet kumppaninsa kanssa joitakin sääntöjä. Tämän lisäksi vastauksissa mainittiin, että joitakin tapauskohtaisia sääntöjä saatetaan ajoittain sopia kumppanien kesken. Vastaajista 85% kertoi, että mikäli säännöistä oli yhteisesti keskusteltu, oli aloite tullut suhteen ei-pelaavalta osapuolelta.

Yhtenä keskeisenä ilmiönä sääntöjen kannalta nähtiin pelaamisesta aiheutuvat meluhaitat. Muun muassa puheäänen selkeä korottaminen ja näppäimistön kovaääninen näpyttely toistuivat vastauksissa kodin rauhaa häiritsevinä tekijöinä. Puolet sääntöjä eritelleistä kertoivatkin sääntöjen liittyvän juuri melun vähentämiseen tai meluun liittyviin haittoihin. Yleisesti melun vähentämisen kannalta tärkeänä nähtiin yöllisen pelaamisen rajoittaminen. Yöllä pelaamiseen liittyvät säännöt olivat selkeitä ja suorasukaisia, kuten *“ei mölyämistä yöllä”*. Viimeinen tärkeä sääntöteema liittyy yhteisten aikataulujen ja tekemisten sovittamiseen. Tulosten mukaan pelaaminen vie aikaa niin yhdessäololta kuin esimerkiksi



kotitöiltä. Pelaamiseen käytettävää aikaa haluttiinkin näiden vastausten mukaan valvoa suhteen yhteisen ajan turvaamiseksi, mutta myös kodin ylläpidon ja kotitöiden mahdollistumiseksi.

#### **5.4 Pariskunnan osapuolten väliset kokemuserot**

Vaikka suurin osa tutkimuskyselyn kysymyksistä olivat avoimia kysymyksiä ja vastausmahdollisuudet laajoja, vastaajat nostivat esiin monia yhteneväisiä teemoja, kuten aiemmista tulosluvuista voi huomioda. Kaiken kaikkiaan pariskunnat näyttävät tuntevan toistensa mielipiteet, ajatukset ja toimintatavat melko hyvin muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. Kun pelaavilta osapuolilta kysyttiin, miten he uskovat peliharrastuksen näyttäytyvän kumppanilleen, jopa 77% vastaajaa osasi kertoa kumppaninsa mietteet. Ei-pelaavien vastauksista välittyi läsnäolo kotona ja arjessa, sillä he tiesivät kumppaniensa peliharrastuksen monista osa-alueista vähintäänkin perusasiat.

Eroja vastaajaryhmien kokemuksista löytyi selkeimmin pelitilanteiden aikaisten ja ulkopuolisten keskusteluiden aiheiden väliltä. Osapuolet erottelivat pelitilanteiden ulkopuolisen keskustelun aiheet merkittävästi eri tavoin. Siinä missä ei-pelaavan osapuolen edustajat pitivät pelaamiseen liittyviä aikatauluja ja muuta hyvänmielistä keskustelua tärkeimpinä teemoina, pelaavan osapuolen edustajisto näki tilanteen toisin. Merkittävää oli, että tulosten mukaan osa pelaajista näki, ettei peliharrastukseen liittyvää keskustelua ollut suhteen sisällä olemassakaan. Yhtenä teemana nähtiin myös erimielisyyksien puinti kumppanin kanssa.

Pelitilanteen aikaisen vuorovaikutuksen kannalta nähtiin vastaajaryhmien kesken eroja vähäisesti. Merkittävänä osapuolten välisenä kokemuserona näyttäytyivät osapuolten käsitykset pelitilanteen aikaisesta viestinnästä. Pelaavat kumppanit näkivät pelitilanteen vuorovaikutuksen hyvinkin ”*normaalina*”, kun taas ei-pelaavat kumppanit tunnistivat selkeän vähenemisen kontaktin määrässä. Lisäksi ei-pelaavat osapuolet kokivat, että heidän läsnäolollaan on suurempi merkitys pelitilanteen aikana, kuin mitä pelaavat osapuolet tunsivat vastaustensa pohjalta.

Pelaamiseen käytettävän ajan ja siihen liittyvien normien kannalta on ensisijaisen tärkeää, että pariskunnan välillä säilyy avoin keskusteluyhteys. Tapahtuvalla vuorovaikutuksella on olennainen rooli pariskunnan suhdetta rakentavana tekijänä. Pelaamiseen liittyvää neuvottelua tarvitaan, jotta osapuolten näkemyserot eivät vaikuttaisi parisuhteeseen negatiivisella tavalla.

## **6. POHDINTA**

Tutkimuksemme tavoitteena oli tarkastella sitä, millä tavoin videopelaaminen heijastuu parisuhteen osapuolten väliseen vuorovaikutukseen. Tutkimuksen tavoitteen suhteen tulokset nostivat esiin uusia havaintoja sekä viestinnän että pelitutkimuksen kentältä. Havainnot nostivat esiin myös jatkotutkimuksen kannalta merkittävää pohjatietoa. Tässä luvussa pohdimme tutkimuksemme keskeisiä tuloksia sekä arvioimme sen luotettavuutta. Lopuksi nostamme esiin mahdollisia huomioita aiheen jatkotutkimuksen kannalta.

### **6.1 Tuloksista johdettavat päätelmät**

Tutkimustuloksemme osoittavat, että pelaaminen näyttäytyy parisuhteissa suhteellisen positiivisena ilmiönä. Vaikka pelaamisen koettiin aiheuttavan haasteita osapuolten välisessä vuorovaikutuksessa, nähtiin kaikissa parisuhteissa pelaaminen sallittuna aktiviteettina. Peliharrastuksen hyväksyminen näyttäytyi ei-pelaavan kumppanin kannustuksessa ja tuessa pelaavan harrastusta kohtaan. Kyselyyn vastanneiden ei-pelaavien kommenttien perusteella peliharrastuksen kannustamisen taustalla oli havainto siitä, että peliharrastus on kumppanille merkityksellinen tapa viettää vapaa-aikaa. Lisäksi myönteisestä suhtautumisesta kertoi se, että pelaamista rajoittavia sääntöjä oli suhteen osapuolten toimesta määritelty vähäisesti.

Pohdintaosuutemme ensimmäisessä alaluvussa käsittelemme vielä tarkemmin tutkimuksemme merkittävimpiä tuloksia. Tämän ohella nostamme esiin tutkimustulostemme taustalla heijastuneita ilmiöitä ja teemoja.

### **6.1.1 Vuorovaikutus pelitilanteen aikana**

Tulosten mukaan merkittävin muutos osapuolten välisessä vuorovaikutuksessa tapahtuu pelitilanteen aikana. Tällöin vuorovaikutus joko vähenee tai ehtyy kokonaan. Pelitilanteiden aikana kumppanin havaittiin usein olevan täysin kuuloyhteyden tavoittamattomissa ja tätä kautta viestintä osapuolten kesken väheni oleellisesti. Ristiriitaisia tuntemuksia herätti se, että vaikka kumppani olisikin fyysisesti läsnä pelitilanteen aikana, on tämän keskittyminen usein niin vahvasti pelissä, että tilanne näyttäytyy kumppanille poissaolona. Virtuaalimaailmaan keskittyminen sulkee hyödynnettävien lisälaitteiden myötä mahdollisuuden tavanomaiselle vuorovaikutukselle ulkomaailmassa. Ilmiö voidaan tunnistaa poissaolevana läsnäolona (Gergen 2002). Tulosten perusteella suuri osa vastaajista luovuttaa vuorovaikutuksen suhteen täysin, jos oma kumppani ei kuule tai kykene keskittymään siihen. Pelitilanteen aikaisen vuorovaikutuksen vähäisyys aiheuttikin osassa vastaajista turhautumista ja harmitusta. Vuorovaikutuksen vähäisyys pelitilanteessa johti siihen, että kumppanit kokivat jäävänsä pelaamisen varjoon. Vastauksissa nostettiin esiin myös se, ettei pelaava osapuoli ehdi aina pelaamiseltaan osallistumaan ”*muihin tärkeisiin hommiin*”, kuten esimerkiksi kotitöihin. Ei-pelaavan osapuolen kokemus pelien varjoon jäämisestä voidaan yhdistää Krautin (1998) korvaamisen/syrjäyttämisen hypoteesiin (*displacement*).

Eniten pelitilanteen aikana vuorovaikutuksen laatua heikensi pelaavan kumppanin heikentynyt keskittymiskyky reaali maailman tapahtumiin. Heikko keskittymiskyky pelatessa näyttäytyi vastauksissa niin, että suuri osa pelaavista ei osannut nimetä lainkaan pelitilanteen aikaisia keskustelun aiheita kumppanin kanssa. Koska pelaajat eivät olleet täysin läsnä viestintätilanteessa, muuttui osapuolten välinen vuorovaikutus epätasapainoiseksi. Huomattavimpia eroja esiintyi osapuolten rooleissa vuorovaikutuksen aikana. Pelitilanteen aikana aktiivisena viestijänä toimi pääsääntöisesti ei-pelaava osapuoli,

jolloin pelaavan osapuolen rooli oli puolestaan huomattavasti passiivisempi. Vaikka vuorovaikutustilanne näyttäytyikin tutkimustulosten mukaan epätasapainoisena, hyväksyivät molemmat osapuolet vallitsevat roolinsa. Roolien ja vuorovaikutuksen heikentymisen hyväksyntää selittää puolestaan parisuhteen osapuolten ymmärrys tilanteen väliaikaisuudesta.

Pelitilanteissa vuorovaikutus saattoi ajoittain olla mahdollista, mutta peliin keskittyminen heijastui olennaisesti vuorovaikutuksen laatuun. Pelaavan keskittymiskyvyn kannalta merkittävässä roolissa olivat erityisesti kuulokkeet ja online-pelien keskeytymätön luonne. Näiden lisäksi pelien viehättävyyttä lisäävänä ilmiönä voidaan tunnistaa myös mahdolliset pelikaverit. Pelaamiseen yhdistettävä flow-tila näyttäytyikin tutkimuksessamme enimmäkseen hyödynnettävien lisälaitteiden ja online-pelien luonteen vuoksi, kun taas Sherry (2004) tunnisti flow-tilaa edesauttavina tekijöinä pelimaailman palkitsevuuden ja kannustavan ilmapiirin.

### **6.1.2 Pelaaminen keskustelun aiheena**

Pelaaminen nähdään parisuhteissa yksilöharrastuksena, joka rajautuu tiettyyn aikaan ja paikkaan. Pelaaminen on tutkimustulostemme mukaan harvinainen puheenaihe pelitilanteen ulkopuolella. Pariskunnilla ei siis ole mielenkiintoa keskustella aiheesta keskenään enempää, kuin on tarve. Tämä viestii siitä, että pelaaminen hyväksytään normaalina vapaa-ajanviettotapana, joka ei valtaosalla herätä niin suuria tunteita, että niistä olisi tarvetta keskustella pelitilanteen ulkopuolella. Tutkimuksemme pohjalta voidaankin todeta, ettei kohtuullisissa rajoissa pysyvä pelaaminen vaaranna parisuhteen tilaa, eikä ylipäättään aiheuta pelitilanteen ulkopuolista keskustelua kyseisestä aiheesta. Väitettä voidaan tukea kääntämällä ajatusmalli toisinpäin; Jos pelaaminen aiheuttaisi mielipahaa tai vaarantaisi parisuhteen tilaa, puhuttaisiin siitä mahdollisesti enemmän myös pelitilanteen ulkopuolella. Ainoa suurempi haitta, jonka pelaamisen nähdään aiheuttavan, on yhteisen ajan väheneminen pelaamisen seurauksena. Yksikään vastaaja ei kuitenkaan viitannut siihen, että pelaaminen veisi kaikkea yhdessäoloaikaa, joten parisuhteen voidaan odottaa säilyvän elinvoimaisena peliharrastuksesta huolimatta.

Siinä missä muun muassa Claxton ja Perry-Jenkins (2008), Ahltsrom (2012) ja Kraut (1998) tutkimusryhmineen todistivat konfliktien määrän nousevan parisuhteissa, joissa toinen osapuoli pelaa videopelejä, eivät tutkimustuloksemme tukeneet tätä väitettä. Vaikka osalla tutkimukseen osallistuneista pareista ilmeni riitoja peliharrastuksen takia, enemmistö osallistujista kumosi konfliktiennustetta myönteisellä asenteellaan pelaamista kohtaan. Tutkimustulokseen voi heijastua se, että tutkimuksemme pelaavat osapuolet käyttivät pelaamiseen verrattain lyhyen ajan vapaa-ajastaan keskimääräisen pelaajan jäädessä vain kahteen tuntiin pelikertaa kohden. Lisäksi yli puolet ei-pelaavan osapuolen edustajista määrittelivät pelaamiseen käytettävän ajan sopivaksi. Pelaamisen kohtuullisuuden tavoittelusta kertoo myös pariskuntien yhteiset säännöt, joista moni viittasi pelaamisajan sääntelyyn siten, että myös muut hommat tulee hoitaa ja yöllä metelöiminen ei ole hyväksyttävää.

Jos keskustelu ajautuu pelaamiseen pelitilanteen ulkopuolella, liittyy viestintä tällöin esimerkiksi aikataulujen yhteensovittamiseen. Tutkimustulosten perusteella erityisesti ei-pelaavat osapuolet arvostavat suunnitelmallisuutta yhteistä aikaa ajatellen. Pariskunnan yhteinen koti ja rajattu tila tekee kotona vietetystä vapaa-ajasta väistämättä yhteistä aikaa. On siis ymmärrettävää, jos osapuolia kiinnostaa se, miten heidän vapaa-aikansa tulee kulloinkin muodostumaan. Sääntöjä vapaa-ajalle ei sen sijaan haluta muodostaa liiallisesti. Pelaamisen suhteen saatetaan sopia joitakin sääntöjä, mutta ne ovat useassa tapauksessa *kirjoittamattomia* tai muuten väljiä. Tämä viestii siitä, että kumppanin päätäntävaltaa kunnioitetaan, eikä tämän vapaa-aikaa haluta rajoittaa.

### **6.1.3 Kokemuserot näyttäytyvät pelitilanteissa**

Tutkimustulosten perusteella suhteen osapuolten kokemukset olivat monilta osin samankaltaisia, ja kumpikin jakoi ymmärrystä niin pelitilanteen aikana kuin sen ulkopuolella. Pelaamisen hyväksyntä ja siihen positiivisesti suhtautuminen edesauttavat suhteen osapuolten viestintäyhteyden toimivuutta siinä määrin, ettei pelaaminen aiheuta kitkaa suhteen osapuolten välille. Kokemuserojen kannalta merkittävä huomio liittyi yksilötason

kokemuksiin vuorovaikutuksesta pelitilanteessa. Vaikka pelaavat osapuolet tunnistivat pelitilanteen aikaisen viestinnän kannalta passiivisen roolinsa, kokivat he kuitenkin samalla osapuolten keskinäisen viestinnän hyvinkin tavanomaiseksi. Kokemus erottui selkeästi ei-pelaavien osapuolten kokemuksista, sillä nämä näkivät vuorovaikutustilanteen selvästi heikkona ja kaipasivat enemmän kontaktia. Osapuolten välisenä merkittävimpänä kokemuserona voidaan näin ollen tunnistaa tarve vuorovaikutukselle pelitilanteen yhteydessä. Tämä ero selittyy osiltaan sillä, että pelatessa pelaavat kumppanit ovat usein yhteydessä muihin pelikavereihin ja tätä kautta vuorovaikutusta tapahtuu reaali maailman sijaan pääsääntöisesti virtuaali maailmassa. Ei-pelaavilla kumppaneilla ei pelitilanteen aikana ole samankaltaisia viestintäyhteyksiä kuin pelaavalla kumppanilla ja tämä tilanteen aikana vallitseva vuorovaikutussuhteiden epätasapaino heijastuu myös osapuolten kokemuksiin heidän keskinäisestä viestinnästään.

Tuloksista nousi kuitenkin esiin myös selkeästi se, että vaikka pelaaminen toisinaan harmittaisikin ei-pelaavaa osapuolta, ei negatiivisia tuntemuksia haluta aina välttämättä korostaa. Vaikka osa pariskunnista kertoikin kokeneensa pelaamisen aiheuttaneen konflikteja suhteessa aiemmin, oli tällaisia riitatilanteita selvitetty tehokkaasti keskustelemalla ja kokemuksia avaamalla. Konfliktien yhteys suhteen laatuun oli tunnistettavissa tutkimustuloksissa selkeästi. Pariskunnat halusivat ratkaista riitatilanteet jakamalla ymmärrystä kumppanin harrastusta kohtaan. Ilmiö näyttäytyi siinä, että useat ei-pelaavat osapuolet tunnistivat peliharrastuksen merkitsevän pelaavalle kumppanille niin omaa aikaa kuin ajanviettoa ystävien kanssa.

Pelitilanteen ulkopuolella suhteen osapuolten kokemuserot eivät näyttäytyneet yhtä vahvasti kuin pelitilanteen aikana. Pelitilanteiden aikana kumppanit kokivat ajoittaista syrjäyttämistä (Kraut 1998), mutta pelitilanteen ulkopuolella ei tätä kokemusta tulosten mukaan havaittu. Ilmiötä selittää se, että pelaaminen ei näyttäydy suhteessa keskustelun aiheena pelitilanteen ulkopuolella yhtä vahvasti kuin aktiivisen pelitilanteen aikana. Osapuolten kokemuserojen tasaantumista selittää näin ollen se, että pelaamisen ei kuitenkaan koeta olevan suhteen tilaa määrittävä tekijä. Peliharrastuksen läsnäolo näyttäytyy suhteessa pääsääntöisesti pelitilanteen aikana ja tästä syystä kokemuserot osapuolten kesken ovat pelitilanteen ulkopuolella vähäiset.

## 6.2 Tavoitteet ja suunnitelmat ohjaavat parisuhteen viestintää

Parisuhteen vuorovaikutustilanteita ja niiden toteuttamista tarkasteltiin muun muassa viestinnän tavoitteiden, suunnitelmien ja toiminnan -teorian (*GPA*, Dillard 1990) avulla. Tietyiltä osin tutkimustulosten tarkastelussa sivuttiin myös viestinnän suunnittelun teoriaa (Berger 1997). Teoriat valikoituivat niin kerätyn datan kuin ennakkokäsitysten pohjalta.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että kuuloyhteyden ja keskittymiskyvyn heikkeneminen häiritsee usein vuorovaikutustilannetta niin, että se loppuu ennen kuin ehtii kunnolla alkamaankaan. Mikäli ei-pelaava osapuoli ei saa viestiään kuulluksi, joutuu tämä aktiivisesti kehittämään uusia viestintä- ja toimintamalleja kumppanin huomion tavoittamiseksi. Koska vuorovaikutustilanne ei vastaa parisuhteen arkista viestintää, vaatii vuorovaikutus enemmän vaivaa ja suunnittelua. Tästä huolimatta vain harva tutkimukseen osallistuneista kertoi omatoimisesti keinoista, joilla vuorovaikutusta voisi mahdollistaa paremmin haastavissa tilanteissa. Mikäli pelaavan osapuolen havaittiin olevan kuuloyhteydeltään tavoittamattomissa, vaihtoehtoisia kumppanin tavoittelukeinoja oli kehittänyt vain muutama ei-pelaava. Pelitilanteen voidaan näin ollen havaita heijastuvan vuorovaikutukseen sen asetelmaa ja sisältöä yksipuolistaen. Kumppania tavoitellaan vain arkisten asioiden tiimoilta, koska pelitilanteen aikana syvempi keskusteluyhteys ei ole mahdollinen. Jos ei-pelaavat osapuolet suunnittelivat viestinnällisiä toimiaan, tapahtui tätä siksi, että he olivat jo kertaalleen aiemmin yrittäneet ottaa kontaktia kumppaniinsa. Epäonnistuneen viestintäyrityksen johdosta ei-pelaavat osapuolet olivat kehittäneet kyseenomaiseen tilanteeseen varasuunnitelman kumppanin huomion kiinnittämiseksi. Yleisimmiksi huomion tavoittelun keinoiksi osoittautuivat rauhallisemman hetken odottelu ja äänen korotus.

Pelaavien keskuudessa vuorovaikutuksen suunnitelmallisuus näyttäytyi puolestaan siinä, että pelaavat ottivat vuorovaikutustilannetta edistääkseen esimerkiksi kuulokkeet pois tai pitivät tauon pelistä. Pelaavien toimesta suunnitelmia toteutettiin tilanteissa, missä kumppanin keskusteluyritykset on tunnistettu, mutta heikon kuulo- tai keskittymisyhteyden johdosta viestintätilanne ei ole edennyt. Viestinnän ajoittainen suunnittelun tarve tai vuorovaikutuksen epäonnistuminen ei kuitenkaan herättänyt vastaajien keskuudessa äärimmäisen negatiivisia tunteita. Ilmiön voidaan ajatella kertovan siitä, että vuorovaikutusta ei koeta pelitilanteessa niin tärkeäksi, että huomion saamisen tai viestin läpäisemisen eteen

jaksettaisiin nähdä vaivaa. Vaikka pelaavat osapuolet kokivatkin kumppanin toisinaan häiritsevän pelitilanteen kulkua, esimerkiksi keskeyttämällä pelitilanteen, eivät hekään kommentoineet tämän kaltaista tapahtumakulkua negatiivisesti. Tutkimustulosten perusteella on siis todettavissa, että vaikka pelaaminen aiheuttaisikin muutoksia suhteen viestinnällisessä dynamiikassa, nähdään pelaaminen kuitenkin parisuhteesta täysin erillisenä ilmiönä, eikä tällöin parisuhdetta tai sen vuorovaikutusta määrittävänä tekijänä.

### **6.3 Viestinnän laadun ja sen merkitys parisuhteelle**

Vuorovaikutuksessa olevien keskinäinen suhde näyttäytyy toteutettavassa viestinnässä, mutta myös muotoutuu sen avulla. Mikäli viestinnän laatu on aiemmin todettu heikoksi, vaikuttaa tämä myös myöhempiin vuorovaikutustilanteisiin. Väitettä tukee muun muassa Isotaluksen ja Rajalahden (2017) huomio siitä, että viestien dominoivuus ja ystävällisyys näyttäytyvät siinä, millaiseksi suhde muuttuu ja kehittyy tulevaisuudessa.

Viestintäsuhdetta muokkaavia sanoja ja puheenvuoroja on mahdollista tarkastella relationaalisen viestinnän koodausjärjestelmän avulla (Rogers 2008, 335-342). Vaikka pelitilanteiden aikana aktiivisessa viestijän roolissa tutkimusten perusteella näyttäytyykin ei-pelaava osapuoli, on dynamiikan kannalta merkittävässä roolissa myös huomattavasti passiivisempi pelaava kumppani. Ei-pelaavan osapuolen tavoittellessa pelaavan osapuolen huomiota, ovat puheenvuorot merkittävässä kontrolliin pyrkivinä ( $\uparrow$ ). Jos pelaava osapuoli huomaa tai ylipäättään huomioi keskustelun aloitteet, voidaan tällainen viestintä tunnistaa tilanteesta riippuen joko sanoman hyväksyväksi ( $\downarrow$ ) tai vuorovaikutusasetelman tason säilyttäväksi ( $\rightarrow$ ). Jos pelaaminen aiheuttaa suhteen osapuolten välillä sanaharkkaa, heijastuu ilmiö parin suhteeseen negatiivisesti. Tutkimustuloksista voitiin havaita tiettyjä suhdetta muovanneita piirteitä. Osa tutkimukseen vastanneista kertoi pelaamisen aiemmin aiheuttaneen riitatilanteita suhteen menneisyydessä. Ongelmatilanteiden selvittäminen voidaan nähdä ensisijaisen merkittävässä roolissa sen suhteen, millä tavoin videopelaaminen heijastuu parisuhteeseen kokonaisuutena. Jos ongelmat osataan ottaa puheeksi vaikeissa tilanteissa, helpottaa tämä aiheesta puhumista todennäköisemmin myös



jatkossa. Tällainen avoin keskusteluyhteys onkin muun muassa Sternbergin (2014, 165) mukaan yksi tärkeimpiä parisuhteen toimivuutta edesauttavia tekijöitä.

Ymmärryksen jakaminen kumppanin peliharrastusta kohtaan osoitti ei-pelaavien kumppanien tunnistavan myös oman ajan tärkeyden ja mielenkiinnon kohteiden toteuttamisen. Pelaavat osapuolet tunnistivat oman passiivisemmän roolinsa vuorovaikutustilanteissa selkeästi ja kokivat tästä johtuen tärkeäksi esimerkiksi kumppanin suukottelun tai halailun pelitaukojen lomassa. Vastaavat pienet eleet viestivät kumppanille tämän tärkeydestä, vaikka pelaavan huomio hetkellisesti olisikin toisaalla. Vastoin Claxtonin ja Perry-Jenkinsin tutkimuksen (2008) tuloksia, vietetty oma aika ei tutkimustulosten mukaan siis vähentänyt hellyyden osoituksia kumppania kohtaan, vaan suhteen ylläpito koettiin peliharrastuksesta huolimatta tärkeäksi.

#### **6.4 Tutkimuksen arviointi**

Tutkimus videopelaamisen heijastumisesta parisuhteen keskinäiseen viestintään voidaan nähdä viestinnän tutkimuksen kentällä merkittävänä. Tutkimus tarjoaa tärkeää tietoa siitä, millaisessa roolissa peliharrastus näyttäytyy parisuhteiden vuorovaikutuksessa, jos vain toinen osapuoli pelaa. Koska pelaamisen kannalta merkittävässä roolissa näyttäytyivät myös erilaiset teknologiset lisälaitteet, voidaan todeta, että tutkimustuloksia on yleisemmin peilattavissa myös siihen, miten erilaiset lisälaitteet muuttavat vuorovaikutusta. Tutkimuksen aiheen valinta voidaan perustella näin ollen ajankohtaiseksi ja ilmiön kannalta uutta tietoa avartavaksi. Eskolan ja Suorannan (2000) mukaan postmodernissa tieteessä tutkijoiden positiot on tärkeää tuoda lukijoiden tietoon. Tutkimuksessamme tutkijoiden positiot olivat keskenään erilaiset. Tutkimuksen aihe nousi esiin toisen tutkijan henkilökohtaisesta kokemuspohjasta pelaamisen ja parisuhteen kentällä, kun taas toisella tutkijalla ei ollut aiheesta lainkaan henkilökohtaista kokemusta. Tutkijoiden kokemukset ja näkökulmat voidaan siis todentaa toisiaan täydentäviksi.

Kysymyksenasettelut ovat tärkeässä roolissa tutkimuksen laadullisen otteen kannalta (Grönfors 2011, 5). Tästä johtuen tutkimuskysely laadittiin tarkoituksella mahdollisimman

vähän johdattelevaksi. Avoin kysymys- ja vastausmalli nähtiin sopivaksi tavaksi toteuttaa tutkimuskysely, koska se antoi vastaajille mahdollisuuden kertoa omista kokemuksistaan laajasti. Tutkijoille avoimet vastaukset taas antoivat uusia näkökantoja ilmiön tarkasteluun. Kyselyn luontia ohjasivat niin henkilökohtaiset mielenkiinnon kohteet ilmiötä kohtaan kuin aiemman tutkimuksen (mm. Ahlstrom ym. 2012; Coyne ym. 2012; Lo ym. 2005) pohjalta tehdyt havainnot. Nimettömään verkossa toteutettuun kyselyyn vastanneiden määrä osoittautui sopivaksi sekä analyysin tekemisen että vastaajien anonymiteetin kannalta. Pariskunnat nostivat vastauksissaan esiin selkeitä teemakokonaisuuksia, joita oli helppo yhdistellä ja vertailla. Verkkokyselylomakkeen tavoitteena oli tavoittaa mahdollisimman laaja ja monipuolinen vastaajajoukko. Sosiaalisen median eri kanavissa jaettu kysely ei kuitenkaan tuottanut aivan yhtä moninaista vastaajajoukkoa kuin olisi ollut toivottua. Suurin osa kyselyyn vastanneista pariskunnista oli kaksiossa asuvia heteropariskuntia. Lisäksi vastanneiden ikien keskiarvoksi muodostui 22. Laajemmalla ikäjakaumalla ja erilaisilla asumisjärjestelyillä olisi tutkimus voinut voinut saavuttaa entistä monipuolisempia tuloksia. Moninaisemman vastaajajoukon tavoittaminen olisi mahdollisesti onnistunut hyödyntäen laajempia verkostoja omien sosiaalisen median profiilien lisäksi.

Tutkimuskysely oli jaettu erillisiin osiin. Kyselyn kysymykset olivat kahta tarkentavaa kysymystä lukuun ottamatta avoimia. Kyselyn lopussa annettiin vastaajille myös avoin kommenttikenttä kyselyn herättämien ajatusten varalle. Avoin vastausmahdollisuus toimi pääosin kyselyyn vastanneiden kesken, mutta vastausten ajoittaisen monitahoisuuden vuoksi myös muutamia väärinymmärryksiä ilmaantui. Vastausten avoimesta luonteesta johtuen eri kyselykysymysten alta saattoi löytää myös eri teemakokonaisuuksiin viittaavia vastauksia. Vaikka kyselyn osiot olikin pyritty jakamaan teemoittain selkeästi, avoimet vastaukset aiheuttivat osiltaan myös haasteita dataa klusteroidessa. Analysoinnin tehokkuuden kannalta molemmat tutkimusten tekijöistä joutuivat tekemään myös itsenäisiä päätöksiä vaikeasti luokiteltavien vastausten analyysissa. Luokittelut kuitenkin tarkastettiin lopuksi vertaisarvioinnin avulla. Jos vastausta ei pystytty suoraan yhdistämään johonkin tiettyyn luokkaan, valittiin vastauksen luokka sen perusteella, minne se suurimmilta osin sopi. Myös pariskuntakohtaisten *merkittävien kokemuserojen* määrittely osoittautui joissakin vastauksissa haastavaksi, mutta nämä tilanteet painottuivat pitkälti vastauksiin, joiden kohdalla toinen osapuoli ei ollut ymmärtänyt kysymystä. Diskurssianalyysi avointen vastausten kohdalla osoittautui kaikesta huolimatta sopivimmaksi mahdolliseksi aineiston tarkastelukeinoksi. Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan tutkimuksen validiteetin kannalta

keskeistä on, että tulokset kuvaavat tutkittua aihetta. Reliabiliteetin kannalta merkittävää on tutkimustulosten toistettavuus. Koska tutkimustulokset ja päätelmät on määritelty tutkijoiden kesken yhteisymmärryksessä, on tutkimus perustellusti todettavissa sekä validiksi että realiaabeliksi.

Puolet tutkimukseen osallistuneista hyödynsivät myös loppuosan avointa kommenttikenttää. Erityisesti pelaavan osapuolen edustajat avasivat kommenttikentässä ajatuksiaan pelaamiseen liittyen. Varsinkin pelaamisen roolia harrastuksena sekä yhteisenä ajanvietteenä ystävien kanssa korostettiin. Lisäksi useat vastaajat kertoivat pelaamisen vaikuttavan monin tavoin parisuhteen yhteiseen aikaan. Joidenkin avoimeen kommenttikenttään vastanneiden pelaajien mukaan kyselyssä ei nähty pelaajan näkökulmaa riittävän selkeästi. Koska kumpikaan kyselyn toteuttaneista ei ole videopelien harrastaja, on pelaavan osapuolen osittainen väärinymmärtäminen myös tunnistettavissa mahdolliseksi. Laajemman näkökulman toteuttaminen kyselytutkimuksessa olisi mahdollistunut, jos kyselyä laatineiden joukosta olisi löytynyt yleisesti laajempaa ymmärrystä pelikulttuuria kohtaan tai esimerkiksi peliharrastajia.

Tutkimuksen tulosten peilaaminen teoriaan osoittautui tietyssä määrin haastavaksi tutkimuksen aineistolähtöisyydestä johtuen. Jos tutkimus olisi toteutettu teorian pohjalta, olisi kysymykset laadittu erilaisella painotuksella. Tällöin vastauksia olisi ollut mahdollista tarkastella enemmän hypoteesia todentavina tai kumoavina. Aineiston suhteuttaminen teoriaan olisi mahdollisesti onnistunut selkeämmin, mikäli tutkimuskyselyä rakentaessa tutkimuksen teoreettinen pohja olisi huomioitu paremmin. Tutkimuksen tulokset olivat toteutettujen metodien ansiosta selkeämmin peilattavissa relationaalisen viestinnän teoriaan, kun taas GPA-teoria ja viestinnän suunnitteluteoria jäivät vähemmälle huomiolle. Mikäli resurssit ja aika olisivat sallineet, olisi tutkimukseen osallistuneiden kokemuksia ollut hyödyllistä kuulla myös haastattelun avulla. Tämä olisi mahdollistanut aiheen vapaamman käsittelyn ja tätä kautta myös aineiston soveltaminen teoriaan olisi mahdollistunut paremmin. Vaikka verkkokyselylomake osoittautui tutkimuksen kannalta sopivaksi, on huomioitava, että valmiit kysymykset saattoivat jättää joitakin ilmiöitä tutkimuksen piiristä. Lisäksi esimerkiksi kasvokkain toteutettu haastattelu olisi varmistanut pariskunnan molempien osapuolten suostumuksen varmistamisen tutkimukseen osallistumisesta paremmin. On kuitenkin huomioitava, että kyselyn jakaminen sosiaalisessa mediassa perustui myös tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuuteen. Kyselyn vastaukset tai

lisäkommentit eivät antaneet osviittaa siitä, että tutkimukseen olisi osallistuttu vastentahtoisesti.

## **6.5 Mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita**

Tutkimuksemme onnistui tarkastelemaan peliharrastuksen heijastumista parisuhteen viestintään tarkasti. Tutkimus antoi myös tärkeää tutkimustietoa aiempaan tutkimukseen (mm. Ahlstrom ym. 2012; Coyne ym. 2012) verrattuna. Tutkimukseen osallistuneiden suhteellisen marginaalisen joukon vuoksi olisi tärkeää tarkastella myös esimerkiksi iäkkäämpien pariskuntien kokemuksia aiheesta. Aiheen jatkotutkimuksen kannalta on merkittävää tunnistaa videopelaavien olevan ikähaarukaltaan nykyisin entistä laajempi joukko. Vuoden 2018 pelaajabarometrin mukaan aktiivisena pelaajajoukkona nähtävien ikähaarukka ulottuu 10-vuotiaista aina 75-vuotiaisiin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 75). Lisäksi ilmiön ymmärtämisen kannalta merkittävää olisi, että tutkimuksen piirissä saataisiin dataa muidenkin kuin vain heteropariskuntien kokemusten pohjalta. Tutkimusten kannalta on huomioitava, että tutkimuskenttää löytyisi myös sellaisten pariskuntien kohdalta, missä molemmat suhteen osapuolet harrastavat videopelejä.

Tutkimuksemme löysi merkittävää uutta tietoa siitä, millä tavoin pelaaminen näyttäytyy parisuhteen vuorovaikutuksessa. Tästä huolimatta tiettyjen resurssien puute aiheutti sen, ettei kaikki taustailmiöitä pystytty tutkimuksessamme huomioimaan. Mikäli ajankäytöllisen resurssit olisivat sen sallineet, olisi ollut hyödyllistä tutustua tutkimukseen osallistuneiden parisuhdetaustoihin yksityiskohtaisemmin. Tutkimuksen kannalta muun muassa pariskuntien seurusteluajan pituus on saattanut määrittää sitä, millä tavoin suhteessa peliharrastukseen suhtaudutaan. Viestintähistorian osuus (Isotalus & Rajalahti 2017, 17) eri parisuhteissa saattoi olla hyvinkin vaihteleva seurustelusuhteen pituudesta riippuen. On myös huomioitava, että parisuhteissa on saattanut rakentua toisistaan vahvasti eroavia viestintänormeja. Keskustelunormien tarkempi määrittely mahdollistaisi myös pelaamiseen liittyvän viestinnän syvemmän ymmärtämisen. Tämän lisäksi mielenkiintoista olisi pureutua pelaamisen ja parisuhteen kannalta enemmän yksittäisiin tilanteisiin: joko pelitilanteen aikaiseen tai ulkopuoliseen viestintään. Tutkimuksen sarkaa löytyisi aiheen kentältä myös

yksittäisten kokemusten piiristä. Vaikka aiempi tutkimus (mm. Kowert ym. 2014) on osittain huomioinut myös yksilötason kokemuksia, eivät nämä tutkimukset ole huomioineet pelaamisen antamia hyötyjä muille ihmissuhteille. Kyselyyn vastanneiden kommenteissa toistui pelaamisen merkitys ystävien kanssa vietetyn ajan kannalta. Koska ystävyys on nähtävissä monissa määrin yksilön voimavarana (Caine 2014, 279), olisi tärkeää saada tutkimusta siitä, millä tavoin pelaamisen kautta tapahtuva ystävien kanssa vietetty aika heijastuu yksilön tai parisuhteen vointiin.

Vaikka pelaamisen ja vuorovaikutuksen tutkimus onkin ottanut kehitysaskeleita ilmiön tutkimuksen kentällä, on tunnistettava, että yhä edelleen tutkittavaa löytyy paljon. Aiheen kokonaisvaltainen ymmärtäminen tarvitsisikin niin pidempikestoisempaa kuin rajatumpaa tutkimusta tiettyjen erillisten ilmiöiden piiristä.

## **7. KIRJALLISUUS**

Ahlstrom, M., Lundberg, N., Zabriskie, R., Eggett, D., & Lindsay, G. 2012. Me, my spouse, and my avatar: The relationship between marital satisfaction and playing massively multiplayer online role-playing games (MMORPG's). *Journal of Leisure Research*, 44(1), 3.

Allison, S. E., von Wahlde, L., Shockley, T. & Gabbard, G. 2006. The development of the self in the era of the Internet and role-playing fantasy games. *American Journal of Psychiatry*, 163(3), 381-385.

Baldwin, J. H., Ellis, G. D., & Baldwin, B. M. 1999. Marital satisfaction: An examination of its relationship to spouse support and congruence of commitment among runners. *Leisure Sciences*, 21(2), 117-131.

Berger, C. R. 2008. Planning theory of communication – Goal attainment through communicative action. Teoksessa Baxter, L. A. & Braithwaite, D. O. (toim.), *Engaging theories in interpersonal communication: multiple perspectives*, 89-101. Yhdysvallat: SAGE Publications.

Caine, B. 2014. *Friendship: A History*. Lontoo: Routledge.

Chory, R. M. & Banfield, S. 2009. Media dependence and relational maintenance in interpersonal relationships. *Communication Reports*, 22, 41-53.

- Claxton, A. & Perry-Jenkins, M. 2008. No fun anymore: Leisure and marital quality across the transition to parenthood. *Journal of Marriage and Family* 70(1), 28-43
- Coyne, S. M., Busby, D., Bushman, B. J., Gentile, D. A., Ridge, R. & Stockdale, L. 2012. Gaming in the game of love: Effects of video games on conflict in couples, *Family Relations*, 388-396.
- Crawford, D., Houts, R., Huston, T. & George, L. 2002. Compatibility, leisure, and satisfaction in marital relationships. *Journal of marriage and family* 64(2) 433-449
- Dillard, J. P. 2008. Goals-Plans-Action theory of message production - Making influence messages. Teoksessa Baxter, L. A. & Braithwaite, D. O. (toim.), *Engaging theories in interpersonal communication: multiple perspectives*, 65-76. Yhdysvallat: SAGE Publications.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2000. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Gergen, K. 2002. The challenge of absent present. *Perceptual contact: mobile communication, private talk, public performance*. Swarthmore College: Psychology Faculty Works, 227-241.
- Grönfors, M. 2011. Laadullisen tutkimuksen kenttätutkimusmenetelmät. Teoksessa Grönfors, M. & Vilkkä, H. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen kenttätutkimusmenetelmät*. Haettu osoitteesta [http://vilkka.fi/books/Laadullisen\\_tutkimuksen.pdf](http://vilkka.fi/books/Laadullisen_tutkimuksen.pdf) katsottu 17.4.2020
- Heatherington, L. 1988. Coding relational communication control in counseling: Criterion validity. *Journal of Counseling Psychology* 35, 41–46.
- Isotalus, P. & Rajalahti, H. 2017. *Vuorovaikutus johtajan työssä*. Helsinki: Alma Talent.
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. TRIM Research Reports 28.
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R. & Quandt, T. 2014. Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*, 385-390.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. & Scherlis, W. 1998. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031

Lammi-Taskula, J. & Salmi, M. 2014. Työnjako ja tyytyväisyys parisuhteeseen lapsiperheissä. Teoksessa Lammi-Taskula, J. & Karvonen, S. (toim.), *Lapsiperheiden hyvinvointi 2014*, 72-81. Tampere: Juvenes Print – Suomen Yliopistopaino Oy.

Levy, M. & Gradner, R. 2012. Liminality in multitasking: Where talk and task collide in computer collaborations. *Language in Society* 41.

Lo, S. K., Wang, C. C. & Fang, W. 2005. *CyberPsychology & Behavior*, 15-20.

Mantere E. & Raudaskoski S. 2015. Kun matkapuhelin vie vanhemman huomion. Teoksessa Lahikainen, A., Mälkiä, T., Repo, K. (toim.), *Media lapsiperheessä 2015*. Tampere: Vastapaino 205-226.

Mantere, E. & Raudaskoski, S. 2017. The sticky media device. Teoksessa Lahikainen, A., Mälkiä, T., Repo, K. (toim.), *Media, family interaction and the digitalization of childhood 2017*. Edward Elgar Publishing Limited 135-154.

Nurmi, J. E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, R. 2014. *Ihmisen psykologinen kehitys*. Jyväskylä: PS-kustannus 2014.

Ogletree, S. M. & Drake, R. 2007. College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7-8), 540.

Orthner, D. K. 1975. Leisure activity patterns and marital satisfaction over the marital career. *Journal of Marriage and the Family*, 1, 91-102.

Pashler, H. & Johnston, J. C. 1998. Attentional limitations in dual-task performance. Teoksessa Pashler, H. (toim.), *Attention*, 155-189. Iso-Britannia: Taylor & Francis.

Raudaskoski, S., Mantere, E. & Valkonen, S. 2017. The influence of parental smartphone use, eye contact and 'bystander' ignorance on child development. Teoksessa Raudaskoski, S., Mantere, E. & Valkonen, S (toim.), *Media, family interaction and the digitalization of childhood*, 173-184. Iso-Britannia: Edward Elgar Publishing Limited.

Rogers, E. L. 2008. Relational communication theory. Teoksessa Baxter, L. A. & Braithwaite, D. O. (toim.), Engaging theories in interpersonal communication: multiple perspectives, 335-362. Yhdysvallat: SAGE Publications.

Shay, L. A., Levent, D., Siminoff, L. A., Flocke, S. A. & Lafata, J. E. 2012. Factors associated with patient reports of positive physician relational communication. Patient education and counseling, 96-101.

Smohai, M., Urbán, R., Griffiths, M., Király, O., Mirnics, Z., Vargha, A. & Demetrovics, Z. 2017. Online and offline video game use in adolescents: measurement invariance and problem severity. Taylor and Francis, 111-116.

Smyth, J. M. 2007. Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. CyberPsychology & Behavior 10(5), 720.

Sternberg, K. 2014. Psychology of Love 101. New York: Springer Publishing Company.

Sternberg, R. 1998. Love is a story: a new theory of relationships. New York: Oxford University Press.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Valkonen, S., Raudaskoski, S., Mantere, E. 2019. Älypuhelin ja kasvokkaisen vuorovaikutuksen muuttuvat käytänteet. Sosiologia 56 (3).

Weger, H. Jr. 2006. Associations among romantic attachment, argumentativeness, and verbal aggressiveness in romantic relationships. Argumentation and Advocacy 43, 29–40.

## **8. Liitteet**

### **LIITE 1. Ei-pelaavan osapuolen kysely**

#### **Vastaajan tiedot:**

##### **1. Sukupuoli:**



2. Ikä:
3. Asumismuoto (esim. yksiö, kaksio...):
4. Henkilöiden määrä taloudessa:
5. Kuinka usein kotona pelataan?
6. Pelaamiseen käytettävä aika keskimäärin:
7. Mitä pelejä kumppanisi pelaa?
8. Mitä laitteita/lisävarusteita pelaamisessa hyödynnetään?
9. Vaikuttavatko nämä laitteet keskustelun kulkuun pelaavan kumppanin kanssa ja jos vaikuttavat, niin miten?

### **Vuorovaikutus pelaamistilanteessa**

10. Millä tavoin vuorovaikutus muuttuu pelaamistilanteessa?
11. Mistä asioista keskustellette pelaamistilanteen aikana pelaavan osapuolen kanssa?
12. Mistä aiheista kumppanisi keskustelee pelikavereidensa kanssa?

### **Vuorovaikutus pelitilanteen ulkopuolella**

13. Mitä mieltä olet kumppanisi peliharrastuksesta?
14. Millaisia tunteita pelaaminen herättää sinussa?
15. Nähdäänkö pelaaminen parisuhteessa ns. sallittuna aktiviteettina?
16. Millä tavoin uskot oman läsnäolosi vaikuttavan pelaavan osapuolen pelitilanteeseen?
17. Miten pelaamisesta keskustellaan, kun pelitilanne ei ole käynnissä?
18. Millaisia sääntöjä pelaamisen suhteen on sovittu?
19. Kumman osapuolen aloitteesta mahdollisista säännöistä on puhuttu?
  - a. Minun
  - b. Hänen

**Vapaaehtoinen osio** (Tässä osiossa voit tarkentaa aiempia vastauksiasi tai vaikka avautua kyselyn herättämistä ajatuksista. Sana on vapaa!)

20. Mitä mietit?

## LIITE 2. Pelaavan osapuolen kysely

### Vastaajan tiedot:

1. Sukupuoli:
2. Ikä:
3. Asumismuoto (esim. yksiö, kaksio...):
4. Henkilöiden määrä taloudessa:
5. Kuinka usein pelaat?
6. Pelaamiseen käytettävä aika keskimäärin:
7. Pelaatko kumppanisi ollessa kotona?
  - a. Kyllä
  - b. En
8. Käytätkö mielestäsi pelaamiseen aikaa:
  - a. Paljon
  - b. Vähän
  - c. Sopivasti
  - d. Muu:
9. Mitä pelejä pelaat?
10. Mitä laitteita hyödynnät pelatessa?
11. Vaikuttavatko nämä laitteet virtuaalimaailman ulkopuolella tapahtuvaan keskustelun kulkuun ja jos vaikuttavat niin miten?
12. Pelaatko yksin vai useamman henkilön seurassa?
  - a. Yksin
  - b. Seurassa
  - c. Yksin ja seurassa
13. Jos pelaat seurassa, pelaatko IRL-kavereiden, online-tuttujen vai molempien kanssa?
  - a. IRL-kavereiden (IRL= in real life)
  - b. Online-tuttujen
  - c. Molempien kanssa

### **Vuorovaikutus pelaamistilanteessa**

14. Millä tavoin vuorovaikutus kumppanisi kanssa muuttuu pelaamisen aikana?
15. Mistä asioista pelaamistilanteen aikana keskustellaan muiden huoneessa läsnä olevien kanssa?
16. Millaisista aiheista pelikavereiden kanssa keskustellaan?

### **Vuorovaikutus pelitilanteen ulkopuolella**

17. Millaisena uskot peliharrastuksesi näyttäytyvän kumppanillesi?
18. Nähdäänkö pelaaminen parisuhteessa ns. sallittuna aktiviteettina?
19. Miten kumppanisi läsnäolo vaikuttaa pelitilanteeseen?
20. Miten pelaamisesta keskustellaan, kun pelitilanne ei ole käynnissä?
21. Millaisia sääntöjä pelaamisen suhteen on sovittu?
22. Kumman osapuolen aloitteesta mahdollisista säännöistä on puhuttu?

**Vapaaehtoinen osio:** (Tässä osiossa voit tarkentaa aiempia vastauksiasi tai vaikka avautua kyselyn herättämistä ajatuksista. Sana on vapaa!)

23. Mitä mietit?